



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA-MODALIDAD
SEMIPRESENCIAL

LA MOTIVACIÓN EN EL
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES
DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “BRETHREN”, PARROQUIA
CALDERÓN, CANTÓN QUITO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011

Proyecto **socio-educativo** presentado como requisito parcial para Optar por el Grado de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica.

Autora: TOAPANTA CHICAIZA Sonia Verónica
C.I. 171989715-7
Tutor: MSc. Carlos Calderón

Quito, junio de 2012

Dedicatoria:

Dedico este proyecto a Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. También a mi hija que es lo más importante en mi vida.

Verónica

Agradecimiento:

En primer lugar agradezco a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia a mi PADRE Eliceo, mi MADRE Anita; a mis hermanos e hija; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional. Por último a mis compañeros de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado y a mi director de tesis quién nos ayudó en todo momento, MSc. Carlos Calderón, quien con sus conocimientos supo guiarme.

Verónica

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, SONIA VERÓNICA TOAPANTA CHICAIZA en calidad de autora del trabajo de investigación o tesis realizada sobre **“MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES”**, por la presente autorizo a la **UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Quito, a los 16 días del mes de junio de 2012

.....

FIRMA
C.C. 171989715-7

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor del Trabajo de Tesis, presentado por el señorita, Sonia Verónica Toapanta Chicaiza para optar el Grado Académico de Magíster en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales, cuyo título es: **LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA “BRETHREN”, PARROQUIA CALDERÓN, CANTÓN QUITO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011.**

Considero que dicho Trabajo de Tesis reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Quito a los 30 días del mes de abril de 2011.

Firma

MSc. Carlos Calderón
CC. N° 170703747-7

ÍNDICE GENERAL

	pp.
Portada.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Aprobación del Autor/a.....	iv
Aprobación del Tutor.....	v
Índice general.....	vi
Lista de cuadros.....	vi
Lista de gráficos.....	x
Resumen.....	xv
Introducción.....	1

CAPÍTULO I EI PROBLEMA

Planteamiento del problema.....	4
Formulación del problema.....	6
Preguntas directrices.....	6
Objetivos.....	7
Justificación.....	8

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Antecedentes del problema.....	9
Fundamentación teórica.....	10
Fundamentos filosóficos.....	11
Fundamentos epistemológicos.....	11
Fundamentos psicológicos.....	12
Fundamentos sociológicos.....	13
Fundamentos pedagógicos.....	14
La motivación.....	16
Teorías de la motivación.....	17
Teoría de la reducción del impulso.....	17
Teoría del incentivo.....	18
Teoría cognoscitiva.....	18
Teoría de la disonancia cognoscitiva.....	19
Teoría de la Jerarquía de necesidades.....	19
Teoría humanista.....	21
Tipos de motivación.....	21

Motivación positiva.....	22
Motivación negativa.....	22
Motivación intrínseca.....	22
Motivación extrínseca.....	23
Motivación Escolar.....	23
¿De qué modo varia la motivación con el avance de la escolaridad?...	24
La desmotivación.....	25
Causas de la desmotivación.....	25
Razones de los alumnos y alumnas para trabajar en clase.....	26
Deseo de dominio y experimentación de la competencia.....	26
Deseo de aprender algo útil.....	27
Deseo de conseguir recompensas.....	27
Necesidad de la seguridad.....	28
Necesidad de preservar la autoestima.....	29
Necesidad de autonomía y control de la propia conducta.....	29
Necesidad de la aceptación personal incondicional.....	30
El aprendizaje.....	31
Elementos del aprendizaje.....	32
Leyes del aprendizaje.....	32
Teorías de aprendizaje.....	33
Teoría de la equilibración de Piaget.....	34
Teoría de asimilación cognitiva.....	35
La fenomenología.....	36
Teoría de Vigotsky la zona de desarrollo próximo.....	36
Tipos de aprendizaje.....	37
Aprendizaje verbal.....	37
Aprendizaje por observación.....	38
Aprendizaje receptivo.....	38
Aprendizaje por descubrimiento.....	38
Aprendizaje significativo.....	39
Condiciones para lograr un aprendizaje significativo.....	40
Ventajas del aprendizaje significativo.....	40
Problemas del proceso de enseñanza aprendizaje.....	41
Problema de actitud.....	41
Problema de compatibilidad.....	41
Problema de habilidad.....	42
Problema del repliegue sobre sí mismo.....	42
Problema del manejo adecuado del flujo de información.....	42
Problema de motivación.....	43
Aprendizaje cooperativo.....	43
Actividades lúdicas.....	45
Definiciones conceptuales.....	46
Fundamentación legal... ..	49
Caracterización de Variables.....	50

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

Diseño de la investigación.....	51
Procedimiento de la investigación.....	51
Población y Muestra.....	52
Operacionalización de variables.....	53
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	54
Técnicas de procesamiento y análisis de resultados.....	54
Validación de la propuesta.....	55

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Procesamiento de la información.....	56
Análisis de la encuesta aplicada a estudiantes.....	57
Análisis de la encuesta aplicada a docentes.....	72

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	88
Recomendaciones.....	90

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA

Justificación.....	92
Fundamentación.....	93
Objetivos.....	94
Recomendaciones metodológicas.....	94
Ubicación sectorial y física.....	95
Factibilidad.....	95
Impacto.....	96
Lineamientos para evaluar la propuesta.....	97
Parte teórica.....	98
¿Qué son actividades lúdicas?.....	98
¿Qué es el juego o lúdico educativo?.....	98
Importancia del juego en el aprendizaje.....	100
El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje.....	101
Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil...	101
El juego como factor de maduración motriz.....	101

El juego como potenciador de la actividad cognitiva.....	102
El juego como facilitador del desarrollo afectivo.....	103
El juego y la socialización.....	104
Beneficios del juego.....	105
Tipos de juego.....	106
De acuerdo a su forma de desarrollo.....	106
De acuerdo al espacios donde se desarrolla.....	106
De acuerdo a la función que cumplen.....	107
Parte practica.....	108
Juegos de acuerdo a su forma.....	108
La araña.....	108
Las pelotas.....	110
La casa que se quema.....	111
Los islotes.....	113
La madre.....	114
Pato, pato, oca.....	116
Zorros y lobos.....	117
Las flores y el viento.....	119
Juegos de acuerdo al espacio donde se desarrollan.....	121
Las verdades.....	121
Los animales.....	123
Las sillas musicales.....	124
El mercado.....	125
El boliche.....	127
¡Qué no llegue el mensaje!.....	128
La silueta fantasma.....	130
Me he ido a África.....	131
Juegos de acuerdo a la función que cumplen.....	133
Identificación con un animal.....	133
Me pica.....	135
Dibujos en equipo.....	136
Las banderas.....	138
Carreras con aros.....	139
El crucigrama.....	140
Los idiomas.....	142
La ventana.....	143
Tres en raya.....	144
El cubo.....	146
Referencias bibliográficas.....	148
Glosario de Términos.....	149

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias bibliográficas.....	151
---------------------------------	-----

ANEXOS

A Encuesta dirigida a estudiantes de cuarto año de básica.....	154
B Encuesta dirigida a docentes de cuarto año de básica.....	156
C Instrumento para determinar la validez de la encuesta.....	158
D Instrumento para la validación de la propuesta.....	164

ÍNDICE DE CUADROS

pp.

Cuadro 1 población y muestra	52
---	----

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

Cuadro 2 Te gusta ir a la escuela.....	57
Cuadro 3 Las clases que imparte tu maestro o maestra te llaman la atención.....	58
Cuadro 4 Realizas por si solo o sola las tareas escolares.....	59
Cuadro 5 Tú maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento.....	60
Cuadro 7 Tú maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase.....	61
Cuadro 8 Tú maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado..	62
Cuadro 9 Tú maestro o maestra permite la discusión del tema tratado.....	63
Cuadro 10 Tú maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase.....	64
Cuadro 11 Tú maestro o maestro te ayuda para trabajar de manera individual y grupal.....	65
Cuadro 12 Tú maestro o maestro te brinda confianza.....	66
Cuadro 13 Tú maestro o maestra inculca a tener respeto por las demás personas.....	67
Cuadro 14 Tú maestro o maestra antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior.....	68
Cuadro 15 Tú maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase.....	69
Cuadro 17 Tu maestro o maestra te orienta para resolver los problemas de tu diario vivir.....	70
Cuadro 18 Tú maestro o maestra te inculca la solidaridad hacia las demás personas.....	71

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

Cuadro 19 Los estudiantes se sienten motivados en la escuela.....	72
Cuadro 20 Las clases que imparte provocan la atención de sus estudiantes.....	73
Cuadro 21 Los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares	74
Cuadro 22 Utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento....	75
Cuadro 23 Habla la mayor parte del tiempo que dura la clase.....	76
Cuadro 24 Utiliza permanentemente el dictado.....	77

Cuadro 25 Estimula a sus estudiantes la discusión del tema tratado	78
Cuadro 26 Utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase.....	79
Cuadro 27 Motiva a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal.....	80
Cuadro 28 Brinda confianza a sus estudiantes.....	81
Cuadro 29 Inculca a sus estudiantes respeto a las demás personas..	82
Cuadro 30 Antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior..	83
Cuadro 31 Crea un ambiente agradable antes de iniciar la clase.....	84
Cuadro 32 Orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir.....	85
Cuadro 33 Inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas.....	86
Cuadro 34 Considera útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

pp.

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

Grafico 1 Te gusta ir a la escuela.....	57
Grafico 2 Las clases que imparte tu maestro o maestra te llaman la atención.....	58
Grafico 3 Realizas por si solo o sola las tareas escolares.....	59
Grafico 4 Tú maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento.....	60
Grafico 5 Tú maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase.....	61
Grafico 6 Tú maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado	62
Grafico 7 Tú maestro o maestra permite la discusión del tema tratado.....	63
Grafico 8 Tú maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase.....	64
Grafico 9 Tú maestro o maestro te ayuda para trabajar de manera individual y grupal.....	65
Grafico 10 Tú maestro o maestro te brinda confianza	66
Grafico 11 Tú maestro o maestra inculca a tener respeto por las demás personas.....	67
Grafico 12 Tú maestro o maestra antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior.....	68
Grafico 13 Tú maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase.....	69
Grafico 14 Tu maestro o maestra te orienta para resolver los problemas de tu diario vivir.....	70
Grafico 15 Tú maestro o maestra te inculca la solidaridad hacia las demás personas.....	71

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

Grafico 16 Los estudiantes se sienten motivados en la escuela.....	72
Grafico 17 Las clases que imparte provocan la atención de sus estudiantes.....	73
Grafico 18 Los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares	74
Grafico 19 Utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento	75
Grafico 20 Habla la mayor parte del tiempo que dura la clase.....	76
Grafico 21 Utiliza permanentemente el dictado.....	77
Grafico 22 Estimula a sus estudiantes la discusión del tema tratado	78
Grafico 23 Utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase.....	79

Grafico 24 Motiva a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal.....	80
Grafico 25 Brinda confianza a sus estudiantes	81
Grafico 26 Inculca a sus estudiantes respeto a las demás personas	82
Grafico 27 Antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior	83
Grafico 28 Crea un ambiente agradable antes de iniciar la clase.....	84
Grafico 29 Orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir.....	85
Grafico 30 Inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas.....	86
Grafico 31 Considera útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje.....	87

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACION A DISTANCIA-MODALIDAD
SEMIPRESENCIAL

**LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCAL MIXTA “BRETHREN”, PARROQUIA CALDERÓN, CANTÓN
QUITO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011**

Autor: Verónica Toapanta

Tutor: MSc. Carlos Calderón

RESUMEN

El presente trabajo se fundamenta en el paradigma constructivista y en una metodología cualitativa, cuya modalidad es la de Proyecto socio educativo, ya que se diseñó una propuesta que ayude a mejorar la motivación en el aula y en el aprendizaje significativo de los estudiantes. El Proyecto de Desarrollo tiene como soporte tanto la investigación bibliográfica como la investigación de campo. La primera permitió fundamentar el enfoque sobre el problema planteado y, la segunda, ayudó a determinar las relaciones existentes entre las variables de la investigación; a través de cuestionarios estructurados que se aplicaron a los estudiantes y maestros. Para determinar la confiabilidad y validez de los instrumentos, se solicitó el criterio de expertos, La información fue procesada estadísticamente y representada en cuadros y gráficos. El análisis e interpretación ayudo a, relacionar el problema, los objetivos, las preguntas directrices, el Marco Teórico y las variables con las conclusiones y las recomendaciones.

PALABRAS CLAVES: MOTIVACIÓN, MOTIVACIÓN INTRÍNSECA, MOTIVACIÓN EXTRINSECA, ESTRATEGIA LÚDICAS, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CONSTRUCTIVISMO.

**CENTRAL UNIVERSITY OF ECUADOR
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND SCIENCE EDUCATION
DISTANCE EDUCATION PROGRAM-MODE BLENDED**

**MOTIVATION IN LEARNING THE SENIORS OF EDUCATION BASIC
EDUCATION UNIT MIXED FISCAL "BRETHREN" SCHOOL, PARISH
CALDERON, QUITO REGION YEAR 2010-2011**

Author: Veronica Toapanta

Tutor: MSc. Carlos Calderon

SUMMARY

This work is based on the constructivist paradigm and qualitative methodology, whose form is the educational partner Project as a proposal was designed to help improve motivation in the classroom and students' meaningful learning. Development Project is to support both research literature and field research. The first provided the basis for the approach to the problem and the second, helped determine the relationships between variables in the research through structured questionnaires applied to students and teachers. To determine the reliability and validity of the instruments was sought expert opinion; the information was statistically processed and displayed in tables and graphs. The analysis and interpretation helped relate the problem, objectives, guidelines questions, the theoretical framework and the variables with the conclusions and recommendations.

KEYWORDS: MOTIVATION, INTRINSIC MOTIVATION, EXTRINSIC MOTIVATION, RECREATIONAL STRATEGIES, SIGNIFICANT LEARNING, CONSTRUCTIVISM.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo tiene una gran importancia, porque hace referencia a los problemas de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Brethren” estas dificultades inciden significativamente en su rendimiento y autoestima. Esto se debe a factores: familiares, económicos, sociales y causas pedagógicas.

La inquietud surgió, debido a la observación creciente de problemas de aprendizaje que son originados por algunos factores o causas ya mencionadas anteriormente dando como resultado síntomas de descontento, desorientación y falta de interés para el estudio, por parte de los estudiantes, como si el mismo sistema Educativo actual no satisficiera sus aspiraciones. la falta de un rendimiento satisfactorio en concordancia con las capacidades que poseen, significa un desgaste de energías en otro sentido a un desaprovechamiento de las misma constituyéndose esta realidad un obstáculo a la plena realización de los estudiantes y consecuentemente a su felicidad.

Por esta razón se considera de vital importancia buscar alternativas de solución a este problema por lo que está pasando nuestra sociedad como consecuencia del bajo nivel de motivación que día a día se hace más visible en la niñez ecuatoriana.

Con esta visión general del problema planteado, en el **capítulo I**, se aborda el problema de la falta de motivación que es contrapuesto desde la óptica de un proceso rutinario y repetitivo, mecanismo predominante en el trabajo del docente y que afecta en forma negativa en la calidad de los aprendizajes; se presenta también la justificación del trabajo desarrollado, las

preguntas directrices, se plantean los objetivos generales y específicos, y se delimita el objeto de investigación.

En el **capítulo II**, se refiere los antecedentes del problema y se realiza la fundamentación teórica donde se analizan las dos variables de la investigación: motivación y aprendizaje; se desarrolla el fundamento legal y se definen conceptualmente las variables de la investigación.

El **capítulo III**, en el diseño de la investigación se establece la metodología a seguir y la modalidad del proyecto, se realiza la descripción de la población y se define la muestra; así como, se operacionalizan las variables, se determinan las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y el procedimiento de la investigación, y se plantean los criterios fundamentales y básicos para la elaboración de la propuesta.

En el **capítulo IV**, se presenta el procesamiento de los datos, análisis e interpretación de los resultados obtenidos. La información conseguida ha sido procesada estadísticamente y presentada mediante cuadros de doble entrada y gráficos circulares. El análisis cualitativo busca relacionar el problema del marco teórico con las variables de la investigación.

En el **capítulo V**, se plantea conclusiones fundamentales, las mismas que establecen una síntesis de los resultados más importantes de la investigación. Dichas conclusiones se relacionan con el problema, los objetivos, las preguntas directrices, el marco teórico y las variables en estudio, y permiten hacer algunas recomendaciones prácticas y contribuyen a la solución del problema planteado.

En el **capítulo VI**, se desarrolla la propuesta de solución al problema de la investigación y, en este caso, es la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas que ayudara sin duda a mejorar el trabajo docente dentro del aula y el aprendizaje de los estudiantes. La guía didáctica que se

presenta en documento unificado, contiene una parte teórica y práctica. En la teórica, se desarrolla criterios sobre, importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje, principios, clasificación, objetivos, ventajas y recomendaciones. La práctica se encuentra organizada en tres grupos cada una con definiciones, objetivos, procesos generales, textos de enlace, frases motivadoras y gráficos. Sugerencias que los docentes pueden desarrollar y ampliar fácilmente. Su contenido es ágil y sencillo, de fácil manejo y utilización. Está redactada en un lenguaje didáctico que facilita la comprensión.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al realizar un análisis en la Unidad Educativa “Brethren” ubicada en la comuna de Llano Grande, parroquia Calderón, cantón Quito, se ha evidenciado que existe un gran porcentaje de desmotivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de educación básica desde hace un tiempo atrás.

Motivar a los alumnos y enseñarles a motivarse es importante día a día se está cultivando y cosechando metas y éxitos.

Para José Escaño Aguayo y M^a Gil De La Serna Leira, citado en la página web, <http://www.geocities.com/motivacionescolar>, argumentan que: “...la desmotivación está en la base del fracaso escolar y, con frecuencia también, en los problemas de disciplina. Los problemas de motivación en el aula tienen difícil solución.”

En un análisis breve la desmotivación es un problema de carácter cognitivo, cuando se ven bloqueados o limitados los anhelos de los estudiantes.

Las causas de la desmotivación se presentan por factores: familiares (situaciones inestables entre los padres, discusiones, divorcios, etc.) económicos (mala alimentación, desnutrición) y sociales (influencias de los amigos, Monotonía en clases por parte de los profesores, cambios en las

relaciones con los compañeros, situaciones conflictivas en la escuela.) Estas dificultades profundas, han provocado que los estudiantes de cuarto año de Educación Básica adquieran conductas negativas como: desorientación, descontento, miedo a fallar, la frustración en su rendimiento, problemas emocionales, enojo, deseo de atención y atención negativa.

El Grupo Océano, (2003), argumenta que:

El aprendizaje tiene lugar en el sujeto y después se manifiesta con frecuencia en conductas observables. No es posible observar directamente cómo y cuándo aprendemos algo, pero si apreciar nuestra conducta, como se manifiesta durante el proceso de aprendizaje". (p.348)

Los autores mencionan que se pueden percibir las conductas en el aprendizaje y se presentan a diario en los estudiantes de una forma positiva o negativa.

Estos problemas afecta en el aprendizaje de los niño/as de una manera masiva deteriorado el autoestima, la autonomía, el interés escolar, la confianza y aceptación en sí mismo, para el desarrollo de su creatividad; haciendo de ellos sujetos pasivos, depresivos sumisos, mecánicos y memorísticos.

También afecta las relaciones humanas, desarrollando antivalores, falta de hábitos y buenas costumbres de los educandos. Las causas– efectos de este problema van estrechamente relacionadas. El estudio de este problema permite deducir las causas de la desmotivación y su contribución a un aprendizaje deficiente que se reflejado en los estudiantes.

A futuro la desmotivación en el aprendizaje va afectando la integridad personal y emocional de los individuos. Al solucionar estas causas y efectos

los beneficiarios serán los estudiantes, padres de familia, la comunidad y además las autoridades educativas.

En caso de no solucionar este problema las consecuencias serán claramente nocivas, porque afectaría la salud, la capacidad de vinculación y desfavorecería la productividad escolar.

A través de estrategias se buscará alternativas para mejorar el aprendizaje en los educandos, por medio de actividades lúdicas, juegos, dinámicas, y cuentos.

Con esto se puede concluir que como seres inteligentes y pensantes la motivación ayuda al fortalecimiento y mejoramiento de la propia autoestima y su formación integral como seres humanos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Para la investigación de este proyecto se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica, de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” perteneciente a la parroquia Calderón, cantón Quito, durante el año lectivo 2010-2011?

PREGUNTAS DIRECTRICES

¿La desmotivación influye en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué importancia tiene la motivación en el aprendizaje?

¿Qué consecuencias genera la desmotivación en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué actividades se pueden realizar para motivar a los estudiantes?

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Recabar información sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica, de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” perteneciente a la parroquia Calderón, cantón Quito durante el año lectivo 2010-2011.

Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten sus aprendizajes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los factores de la motivación y su relación con el aprendizaje de los estudiantes.
- Analizar las consecuencias que genera la desmotivación en el aprendizaje de los estudiantes.
- Elaborar una guía didáctica de manera científica, técnica y didáctica.

JUSTIFICACIÓN

Este problema de investigación se ha seleccionado por las siguientes consideraciones:

Los problemas en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de Educación Básica, se debe diversas causas o efectos impidiendo un desenvolvimiento académico satisfactorio.

Las dificultades a los que están inmersos se pueden percibir en el aula como: síntomas de descontento, desorientación, falta de interés para el estudio, se considera que esto se debe a la falta de motivación dentro del aula y del ambiente familiar.

Para lo cual es importante realizar esta investigación, para contar con un documento que explique porque suceden estos problemas de desmotivación deficientes en los estudiantes y como pueden ser tratados.

El presente trabajo de investigación pretende buscar soluciones concretas a la problemática existente y concienciar en maestros y padres familia de los afectados, la necesidad de fomentar la motivación dentro de los salones de clases y hogares.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Al revisar las fuentes de información de la Universidad Central del Ecuador, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Católica del Ecuador, se puede establecer que no hay estudios realizados con respecto a las dos variables de la investigación planteada. Se ha realizado una revisión bibliográfica–documental, y se ha podido consultar varias realizado bastantes investigaciones por separado sobre motivación y aprendizaje.

En el ámbito de la motivación se puede apreciar varios estudios que se refieren a qué es la motivación, teorías de motivación, tipos de motivación, la desmotivación y como motivar a un alumno; desempeñando un papel fundamental la atención y el refuerzo social que del adulto (profesor, padres) reciba.

En el aprendizaje se ha encontrado pocos estudios realizados referentes a algunos factores que inciden en este problema y que han sido determinados en factores familiares, económicos, personales, causas pedagógicas y razones de salud.

Al no encontrar trabajos relacionados entre las dos variables y en vista de que es importante la aplicación de una guía didáctica de actividades

lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario, se realizó el estudio en la escuela “Brethren” de la parroquia Calderón del cantón Quito, provincia de Pichincha.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El proyecto de investigación se fundamenta en el constructivismo. El constructivismo es un modelo teórico que propone reconsideraciones generales para diseñar ambientes de aprendizaje con el fin de construir o modificar los conocimientos.

Según Vygotsky, citado en la página web, www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml), afirma que: “El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad”.

De acuerdo con el autor el constructivismo en el aprendizaje no solo se considera como una actividad individual, sino más bien social, valorando la importancia de la interacción dentro del grupo partiendo de las experiencias.

El proceso permitirá que los estudiantes generen sus propios conocimientos y a la vez sean significativos. En este modelo según manifiestan los autores el maestro o maestra se sitúa en el plano de guía u orientador. Desde este punto de vista es necesario aplicar esta expresión dentro de la perspectiva para que el aprendizaje sea más efectivo.

La presente investigación está fundamentada en el modelo constructivista con sus criterios: filosóficos, psicológicos, sociológicos, y pedagógicos

FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS

En tal sentido esta teoría es el desarrollo mismo en la producción del conocimiento. Buena parte de su trabajo es el estudio o descubrimiento de estructuras. Jean Piaget citado en la página web, <http://constructivismos.blogspot.com/>, propone que:

Para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar.

El autor manifiesta, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza aprendizaje se lograra correctamente.

De esta forma la realidad que nos rodea se traduce como nuestro mundo humano. Según la página web, <http://constructivismos.blogspot.com/>, establece que: "...este mundo es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que alcanzamos a procesar con nuestra mente".

Para el constructivismo, el conocimiento humano no se origina en la pasividad de la mente, sino que es construido activamente por el sujeto que conoce en su adaptación con el medio.

Para responder la pregunta del origen del conocimiento, se debió recurrir a lo que llamamos epistemología genética. Esta teoría explica el camino evolutivo de la construcción del conocimiento desde el nacimiento. La construcción de cada nuevo conocimiento se basa siempre en otro conocimiento anterior, que resulta ser un refinamiento y una integración del conocimiento que ya poseía.

Jean Piaget, citado por Falieres, Nancy, (2003), indica que: "...el conocimiento es un proceso constructivo, que se refiere tanto al sujeto que conoce como al objeto por conocer". (p. 28)

De acuerdo con el autor, esto significa que ambos son el resultado de un proceso continuo de construcción, por lo tanto, el conocimiento no es totalmente innato ni exclusivamente adquirido.

Respecto a la epistemología constructivista, Gerardo Ochoa, citado por María Teresa Montero, (2007), deduce que: "...el sujeto interactúa con la realidad...". (p.28)

Esta definición se refiere a que el sujeto va construyendo su conocimiento y al mismo tiempo su estructura mental; por lo que conocer un objeto es interactuar con él para transformarlo y en el proceso transformarse.

FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS

El Constructivismo Psicológico aborda aspectos del conocimiento, su generación, cambio producción a partir de la realidad o entre las personas. Para Méndez, (2002), citado en la página web, <http://constructivismos.blogspot.com/> desde la perspectiva del constructivismo psicológico, manifiesta que: "El motor de esta actividad es el conflicto cognitivo".

Según el autor el conocimiento se da mediante una misteriosa fuerza, llamada deseo de saber, esto empuja a encontrar explicaciones al mundo que rodea.

En la actividad constructivista debe existir una circunstancia que haga tambalear las estructuras previas de conocimiento y obligue a un reacomodo

del viejo conocimiento para asimilar el nuevo. Así, el individuo aprende a cambiar su conocimiento y creencias del mundo, para ajustar las nuevas realidades descubiertas y construir su conocimiento.

Méndez (2002), citado anteriormente opina que: "...en el constructivismo intervienen tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos".

El autor habla de la interacción con la realidad, lo que determina que los esquemas, del individuo vayan cambiando. Es decir, al tener más experiencia con determinadas tareas, las personas van utilizando las herramientas cada vez más complejas y especializadas.

FUNDAMENTOS SOCIOLÓGICOS

Constructivismo Social es aquel modelo basado en el constructivismo, que señala que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación: Los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

Respecto a los Fundamentos Sociológicos, Grennon y Brooks, (1999), citado en la página web, <http://constructivismos.blogspot.com/>, argumenta que:

El constructivismo social es una rama que parte del principio del constructivismo puro y el simple constructivismo es una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano."

Una aportación a esta definición es que en el proceso de construcción del conocimiento se busca ayudar a los estudiantes a internalizar,

reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas.

Grennon y Brooks, (1999), citados en la página web, <http://constructivismos.blogspot.com/>, mencionan que: "... el constructivismo social percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos".

Para los autores el constructivismo social en el aprendizaje se da por medio de la interiorización de los signos sociales y de las relaciones sociales, como la principal actividad de los sujetos; para lograr el aprendizaje significativo.

Todas estas aportaciones han sido tomadas de matices diferentes, se pueden destacar dos de los autores más importantes que han aportado más al constructivismo: Jean Piaget con el Constructivismo Psicológico y Ley Vigotsky con el Constructivismo Social.

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

El conocimiento y el aprendizaje humano, en el constructivismo pedagógico, se proporciona herramientas con la cual el sujeto construye su conceptualización. Según Flórez Ochoa, (1994), citado en la página web, <http://www.monografias.com/trabajos27/constructivismopedagogico/constructivismo-pedagogico.shtml>, establece que:

El producto de una construcción mental donde el fenómeno real se produce mediante la interacción sujeto cognoscente-objeto conocido, siendo desde esta perspectiva inapropiado la separación entre investigador e investigado, ya que tanto los datos como los hechos

científicos surgen de la interacción ininterrumpida del hombre frente a su entorno.

El autor sobre opina que el conocimiento y aprendizaje humano se da mediante la interacción produciendo las construcciones mentales en cada alumno para lograr modificar su conocimiento previo, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integración frente al mundo.

Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto.

Para César Coll y otros autores (1995), citados en la página web, <http://www.monografias.com/trabajos27/constructivismo-pedagogico.shtml> mencionan que: "En una lógica constructivista es la persona globalmente entendida la que aprende, y ese aprendizaje repercute también globalmente en la persona, en lo que sabe y en su forma de verse y de relacionarse con los demás".

El impacto de la práctica educativa constructivista es de naturaleza social en el crecimiento de las personas, por lo que, implica un desarrollo cultural contextualizado.

El análisis de cada una de las variables incluye los siguientes elementos conceptuales:

LA MOTIVACIÓN teorías de motivación, tipos de motivación, motivación escolar, la desmotivación.

EL APRENDIZAJE teorías del aprendizaje, tipos de aprendizaje, aprendizaje significativo, aprendizaje cooperativo, actividades lúdica.

LA MOTIVACIÓN

La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario.

Denhis Child, citado por Oswaldo Pacheco, (2010), afirma que: "...la motivación consiste en los procesos internos que nos espolean para satisfacer alguna necesidad". (p.113)

El autor prioriza las necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas, como satisfacerlas.

La motivación induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. Respecto a la motivación Gustavo Aispur (2010), manifiesta que: "...el papel del docente es inducir motivos en los estudiantes en sus aprendizajes y conocimientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase". (p.121)

En este sentido, la motivación juega un papel importante dentro del aula, porque permite diferenciar los motivos o las fuerzas que impulsan a la acción que tengan para estudiar. La motivación puede entenderse como una conducta o habilidad desarrollada que permite alcanzar un rendimiento académico óptimo.

En la página web,<http://ingelinux.wordpress.com/2009/10/21/los-tipos-de-motivacion-y-su-importancia-para-el-estudiante/>, se deduce que: "La motivación en el ambiente educativo es muy importante, pues contribuye a formar hábitos, técnicas, métodos de estudio y estrategias de aprendizaje en el alumno".

El autor se refiere a la motivación como una estrategia de estudio que favorece el logro de los objetivos personales, sean estos familiares, académicos, laborales, afectivos, intelectuales. Santos (1990), citado en la página web, <http://ingelinux.wordpress2009/10/21/los-tipos-de-.com/motivacion-y-su-importancia-para-el-estudiante/>, define a la motivación como: “el grado en que los alumnos se esfuerzan para conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas.”

Por consiguiente, la motivación, es el factor que permite diferenciar a los estudiantes dependiendo de los motivos (o fuerzas que impulsa a la acción) que tengan para estudiar.

TEÓRIAS DE LA MOTIVACIÓN

TEORÍA DE LA REDUCCIÓN DEL IMPULSO

Impulso es tendencia a la actividad generada por una necesidad. Esa necesidad, que es el estado de desequilibrio o malestar interno, es a su vez provocada por una carencia, por una falta de algo, en el organismo vivo.

Según Hull Lewin citado por la página web, <http://www.monografias.com>, manifiesta que: “Cuando la acción de un organismo es un requisito para incrementar la probabilidad de supervivencia del individuo o de una especie en una determinada situación, se dice que está en un estado de necesidad”.

El autor resalta a las necesidades, actuales que impulsan a motivar las actividades asociadas.

TEORÍAS DEL INCENTIVO

Un incentivo es un elemento importante en el comportamiento motivado. Según Mc Clelland, citado en la página web, <http://www.monografias.com>, afirma que: "Un motivo es una asociación afectiva intensa, caracterizada por una reacción anticipatoria de una meta, en base a la asociación previa de ciertos estímulos clave con reacciones afectivas de placer o dolor".

Las aportaciones en este campo, pueden estar fundadas distintas en la experiencia afectiva, que experimentan los individuos en su interacción con las cosas forman una parte singularmente profunda de su conducta tanto apetitiva como evitativa.

TEORÍAS COGNOSCITIVAS

Las teorías cognoscitivas están, fundamentalmente, basadas en la forma en que el individuo percibe o se representa la situación que tiene ante sí. Kurt Lewin, citado en por el Grupo Océano, (2003), habla de: "...los determinantes de la conducta motivada, la percepción de la fuerza de las necesidades psicológicas, las expectativas sobre la consecución de una meta y el grado en el que se valora un resultado correcto". (p.372)

El autor considera que estos procesos son importantes dentro de la motivación por que impulsan a las personas a actuar para restablecer el equilibrio y reducir la tensión.

TEORÍA DE LA DISONANCIA COGNOSCITIVA

Esta teoría explica cómo cambian las personas sus condiciones como: pensamientos, actitudes creencias. Festinger citado por el Grupo Océano, (2003), describe que:

Ciertas clases de comprensiones desequilibradas como disonantes que suponen que el sujeto se encuentre en tensión para evitar dicha disonancia. La clase de desacuerdo o falta de armonía que preocupa principalmente es la consiguiente a tomar una decisión. (p.395)

El autor menciona que dichas circunstancias se origina frecuentemente una falta de armonía entre lo que una hace y lo que uno cree, y por tanto existe una presión para cambiar ya sea la propia conducta o la creencia.

Festinger citado por el Grupo Océano, (2003), establece que: "...un sujeto resulta incompatible con otro, de tal forma que la aceptación de uno implica el rechazo del otro, o lo que es más frecuente le lleva a un intento de justificar una eventual reconciliación de ambos". (p.396)

El autor dice que un concepto disonante de otro no es sino aquel, que produce un desequilibrio en el sujeto.

TEORÍA DE LA JERARQUÍA DE NECESIDADES

Esta teoría ayuda a recordar a los profesores la falta de motivación que observan a menudo en sus alumnos puede deberse a algunos factores.

Para Maslow, citado por el Grupo Océano, (2003), se refiere a factores como: "Carencia de alimentación, a timidez o miedo, a un sentimiento de rechazo o una autoimagen pobre". (p.375).

El autor menciona estos factores los cuales constituirán el principal obstáculo para el aprendizaje y el desarrollo de las necesidades de los alumnos. La necesidad es considerada como una fuerza que puede activarse desde el interior o desde lo exterior.

Respecto a la Teoría de la jerarquía de necesidades Maslow, citado anteriormente habla: “De las motivaciones dentro de una escala jerárquica en tendencias que orientan hacia una conducta (necesidad-tendencia incentivo)”.

De acuerdo con la cita la escala de necesidades permite estudiar la forma en que el individuo percibe la situación que tiene ante sí (cognoscitivas); en motivos conscientes e inconscientes (psicoanalíticas). A continuación en el siguiente grafico se detallan las necesidades en forma jerárquica.



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Pir%C3%A1mide_de_Maslow.svg

TEORÍAS HUMANISTAS

En el caso de las doctrinas humanísticas, más que de teorías científicas se trata de descripciones e interpretaciones de los motivos humanos, vinculadas de muy diferentes maneras a supuestos filosóficos, fenomenológicos, y existencialistas.

El representante más destacado en este tipo de psicología de la motivación es G.W. Allport, (1961), citado en la página web, <http://www.monografias.com>, cree que:

Las motivaciones adultas se desarrollan a partir de sistemas motivacionales antecedentes, pero mantienen una independencia o autonomía funcional respecto a los mismos. La ley de la autonomía funcional de los motivos deja por tanto bien sentado que una cosa es el origen histórico de los motivos y otra su valor actual.

El autor manifiesta que la ley de autonomía funcional desarrolla la naturaleza interior del sujeto, capacidades y la necesidad de conocerse a sí mismo.

El presente proyecto se desarrolla en base a la teoría de la jerarquía de necesidades respecto a la motivación, la teoría está ligada con la motivación intrínseca; buscado satisfacer las necesidades de realización personal, autodeterminación y autoestima. La propuesta del proyecto también se elaboró tomando en cuenta a esta teoría.

TIPOS DE MOTIVACIÓN

Muchos autores clasifican la motivación de distintas formas, la motivación puede nacer de una necesidad que se genera de forma espontánea (motivación interna) o bien puede ser inducida de forma externa

(motivación externa). La primera, surge sin motivo aparente, es la más intensa y duradera.

Antes de explicar los distintos tipos de motivación, es necesario comentar que éstos se basan en los factores internos y externos que engloban al alumno. Se puede clasificar la motivación en cuatro tipos:

MOTIVACIÓN POSITIVA

Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo. Para Hernández Pina Fuensanto, (2005), dice que: "...esta motivación puede ser intrínseca y extrínseca". (p.73). Estos tipos de motivación tienen relación y pueden influir en el aprendizaje.

MOTIVACIÓN NEGATIVA

Es la obligación que hace cumplir a la persona a través de castigos, amenazas, entre otras; de la familia o de la sociedad. Respecto a esta motivación, Hernández Pina Fuensanto, (2005), opina que: "Una emoción negativa conlleva a la no ejecución de tareas o aburrimiento...". (p.73)

El autor afirma que en la motivación negativa se pierde el interés para la realización de la tarea y se producen otras emociones, tales como ansiedad o ira, entre otras.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Es intrínseca, cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas. Gustavo Aispur (2010), manifiesta que: "Las experiencias que tienen los alumnos van formando poco a poco el

autoconcepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo”. (p.122)

Esta motivación va relacionada con el yo, con la autoestima: al intentar aprender y conseguirlo se va formando una idea positiva de nosotros mismos, que ayudará a continuar con los aprendizajes.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

La motivación extrínseca pertenece a una amplia variedad de conductas las cuales son medios para llegar a un fin, y no el fin en sí mismo.

Respecto al tema Pekrun (1992), citado en la página web, <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>, dice que: “...esta procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea, distinguiendo las emociones prospectivas y retrospectivas ligadas a los resultados”.

Las clases de emociones van relacionadas con resultados que influyen en la motivación extrínseca, pueden ser positivas o negativas, esto depende de la intensidad de las influencias opuestas.

MOTIVACIÓN ESCOLAR

La motivación escolar constituye uno de los factores psico-educativos que más influyen en el aprendizaje. Refiriéndose a la motivación escolar y el rendimiento Faustino Cuenca Esteban, (2000), afirman que:

Esta no se restringe a la aplicación de una técnica o método de enseñanza en particular, por el contrario, la motivación escolar conlleva una compleja interrelación de diversos componentes cognitivos, afectivos, sociales y de carácter académico que se encuentran involucrados y que de una u otra forma tienen que ver con las

**actuaciones de los alumnos como la de sus profesores.
(p.63)**

El autor opina que la motivación debe estar presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita y sólo podrá interpretarse analizando las incidencias y características propias de los actores y comunidad educativa implicada.

Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus estudiantes, en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos en clase.

Gustavo Aispur, (2010), deduce que: “Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el alumno”. (p.121)

De acuerdo con la autora esta interacción se da cuando el alumno motivado, logra satisfacer sus perspectivas de éxito; gracias al modo de estimular la voluntad de aprender por parte del docente.

¿DE QUÉ MODO VARIA LA MOTIVACIÓN CON EL AVANCE DE LA ESCOLARIDAD?

La motivación varía de modo preventivo, es útil considerar que cambios se producen con la edad en la forma de afrontar la actividad escolar, en los motivos o valores que determinan el esfuerzo y la dedicación que los alumnos prestan a la misma y puesto que el alumno esta siempre en un entorno en el que recibe mensajes de profesores y padres de familia.

Según Tapia Jesús Alonso, (1972), los cambios que se produce son:

Cambios en los indicadores externos. Cambios en los valores y las características cognitivas. Cambios en las metas e intereses. Cambios en la percepción de competencia, en las expectativas de éxito. Cambios en el entorno escolar y familiar. (p.84)

El autor manifiesta que a medida que los niños y las niñas crecen se dan cambios sistemáticos en la frecuencia con que reciben información.

LA DESMOTIVACIÓN

Un término contrario a motivación, es desmotivación esta dificultad en el aprendizaje da como resultado conductas inadecuadas y bajos rendimientos académicos. Renny Yagosesky citado en la página web, <http://www.monografias.com/trabajos11/moti/moti.shtml>, la define como: "... un sentimiento de desesperanza ante los obstáculos, o como un estado de angustia y pérdida de entusiasmo, disposición o energía".

Para el autor la desmotivación es producida por factores negativos en las personas cuando se ven bloqueados o limitados sus anhelos por diversas causas, tiene consecuencias que deben prevenirse.

CAUSAS DE LA DESMOTIVACIÓN

Las causa son muy variadas esto depende de cómo recibe o ha recibido la estimulación las personas. En la página web, http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/Papel_motivacion_aprendizaje.pdf, se menciona que: "Podemos encontrar explicación a esta pregunta en factores como: "La familia como primer agente, el condicionamiento de un medio social desfavorecido, los fracasos escolares que arrastre".

Frente a las causas de la desmotivación a parte de las ya mencionadas se puede agregar otras causas como: falta de autoestima, la falta de atención, concentración, miedo e inseguridad, las bajas expectativas y atribuciones inadecuadas, falta de hábitos, prejuicios, falta de conocimiento y habilidades entre otras.

RAZONES DE LOS ALUMNOS Y ALUMNAS PARA TRABAJAR EN CLASE

No todos los alumnos persiguen las mismas metas, por lo que es importante tomar en cuenta las siguientes razones:

1. DESEO DE DOMINIO Y EXPERIENCIA DE LA COMPETENCIA

Cuando el profesor se encuentra con alumnos que manifiestan este tipo de motivaciones, es fácil inferir que se trata de personas inteligentes.

En la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se refiere: "...a la actividad docente a fin de que los alumnos comprendan que lo que está en juego realmente es la adquisición de competencias y no otra cosa".

Según lo que se manifiesta en la cita los profesores deberían comprender el papel que desempeña dentro de la vida de los estudiantes a partir de las experiencias, para el desarrollo de las competencias.

2. DESEO DE APRENDER ALGO ÚTIL

Los estudiantes a diario tienen preocupaciones y se centran en comprender el contenido, saber más sobre un tema en particular, la ambición del conocimiento, experimentar el progreso o el dominio de una habilidad.

En la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se refiere que:

...los estudiantes muchas veces no saben el modo preciso para qué puede servir lo que se estudia puede resultar desmotivante incluso para aquellos alumnos que buscan aprender o adquirir competencias, pues se considera mejor ser competente en algo que resulta útil, que en algo que no se sabe para qué sirve.

Un aporte a esta definición es que muchas veces los estudiantes se encuentran desconcertados y cansados en el aprendizaje, por la falta de motivación del maestro, determinando en ellos el poco deseo de aprender algo útil.

3. DESEO DE CONSEGUIR RECOMPENSAS

A menudo se piensa que lo que motiva a los alumnos no es el aprendizaje sino lo que podemos conseguir con él. Y si bien es cierto que facilita el que los alumnos lleguen a interesarse más por la tarea que por la recompensa, cuando el nivel inicial de interés es muy bajo o cuando es necesario alcanzar cierto nivel elemental de destreza para disfrutar con su realización, esta motivación puede ser útil.

En la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se determina que: “El elogio constituye una recompensa social al esfuerzo y

tiene un efecto positivo sobre las motivaciones intrínsecas, al mismo tiempo, el elogio puede tener un valor informativo”.

En esta definición se puede notar que hay una gran deferencia entre recompensas y elogios, porque las recompensas pueden tener efectos no deseados, en tanto que un elogio puede ser considerado una forma de control. Por otra parte, si la recompensa fuera algo tangible, puede generar un efecto negativo de modo que los estudiantes sólo trabajen por ella.

4. NECESIDAD DE LA SEGURIDAD QUE DA EL APROBADO

La necesidad de conseguir una meta extrínseca al propio aprendizaje estimula un esfuerzo que tiende a afectar los resultados visibles más que al aprendizaje, considerando que éste no implica tanto memorizar como aprender.

Según lo que se señala en la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se ha comprobado que:

La proximidad de un examen produce un detrimento del nivel de rendimiento en aquellos casos en los que la tarea, aunque atractiva para el sujeto, requiere no solo la aplicación de reglas conocidas sino el descubrimiento de las reglas mismas de la solución.

En el contenido de la cita se nota que la preocupación por los resultados de las evaluaciones no fomenta el interés de los alumnos por aprender y desarrollar las capacidades y competencias que constituyen el objetivo del currículo escolar, no significa que tal preocupación no deba

tenerse en cuenta a la hora de decidir qué hacer para motivarlos hacia el aprendizaje.

Consecuentemente, será preciso reflexionar sobre las implicaciones de los modos de evaluar para determinar cómo modificarlas a fin de que contribuyan a facilitar la motivación por el aprendizaje.

5. NECESIDAD DE PRESERVAR LA AUTOESTIMA

El miedo al ridículo, a perder la estima personal frente a los demás, produce una inhibición de la tendencia espontánea a pedir aclaraciones cuando no se sabe, con perjuicios obvios en el aprendizaje.

Refiriéndose a la necesidad de preservar la autoestima en la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, sostiene que: “Una preocupación excesiva por la estima personal, puede llevar a un alumno a priorizar formas de estudio inadecuadas para el aprendizaje en profundidad”.

Esta necesidad de preservar la autoestima conlleva a que los maestros a generar efectos positivos, en el diario vivir de los estudiantes; para que los fracasos escolares no sean reflejados en los niños y niñas y su autoestima sea elevada.

6. NECESIDAD DE AUTONOMÍA Y CONTROL DE LA PROPIA CONDUCTA

La preocupación por actuar de forma autónoma puede tener consecuencias positivas en lo que refiere al trabajo escolar.

Para que se produzca la experiencia de autonomía y control personal en la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se plantea que:

1. El alumno perciba que poseer las competencias cuya adquisición es el objetivo de trabajo escolar, facilita la posibilidad de elegir. 2. El alumno perciba que el trabajo escolar lleva de hecho el ejercicio y la adquisición de competencias.

Si solo se percibe lo primero y no lo segundo, los alumnos no vivirán el trabajo escolar como algo que merece ser vivido como propio y lo rechazarán. Lo que se plantea a los maestros o maestras es que muestren el trabajo escolar como una actividad liberadora y potenciadora de la autonomía personal y no como una actividad impuesta que solo beneficie a otros.

7. NECESIDAD DE LA ACEPTACIÓN PERSONAL INCONDICIONAL

Se debe tomar en cuenta el modo en que la percepción de aceptación personal afecta a la motivación y que de hecho existen numerosos comportamientos. Al respecto en la página web, <http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>, se reitera que:

Es necesario que los profesores revisen las pautas específicas de su actuación docente, sino las pautas generales de interacción verbal y no verbal con las que comunicamos a nuestros alumnos y alumnas la aceptación incondicional que de ellos tenemos y nuestro interés en su progreso personal.

Esta necesidad muchas veces no deja que prevalezca la integración en un grupo, porque tanto maestros como estudiantes se fijan en la parte física y no en la parte psicológica y se percibe esta aceptación.

EL APRENDIZAJE

Se concibe al aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. Gagné (1977) citado en la página web, <http://www.arearh.com/formacion/elearning.htm>, manifiesta que: "...un cambio en la disposición o capacidad humana, que persiste en el tiempo y que no se puede adscribir simplemente a los procesos de crecimiento".

Esta definición relaciona el conocimiento y como se procesa la información en la memoria tomando en cuenta la capacidad humana.

Al referirse al Aprendizaje, Díaz y Hernández (1997), citados en la página web, <http://www.arearh.com/formacion/elearning.htm>, conciben que: "Es un proceso de elaboración del conocimiento en el cual el aprendiz selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus conocimientos previos...".

Los autores manifiestan que el alumno debe atribuir el significado, construya una representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales de dicho conocimiento.

La definición de aprendizaje de Ríos Cabrera (2001), citado en la página web, <http://www.arearh.com/formacion/elearning.htm>, dice que es: "...el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades, valores o actitudes a través de experiencias vividas, las cuales producen cambios en nuestro modo de ser o de actuar".

De acuerdo con el autor, el conocimiento parte de las experiencias de cada individuo, para lograr cambios de actitud mediante la interrelación.

ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE

En toda situación de aprendizaje, pueden diferenciarse de manera clara tres importantes elementos, que buscan respuestas exactas de ciertas acciones, para satisfacer necesidades. Estos elementos son los siguientes: un sujeto motivado, una meta y una barrera.

Don Dinkmeyer, (1979), menciona que:

El sujeto motivado es el individuo que se halla motivado a actuar impulsado por un estado de necesidad. La meta es el estado final hacia el cual tiende la conducta del sujeto motivado. La barrera, es el bloqueo o incapacidad temporal que experimenta el sujeto. (p.195)

Para el autor todo proceso de aprendizaje tiene un propósito y ocurre cuando el educando está motivado.

LEYES DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje se sintetiza en una sola idea adaptación, aprender significa adaptarse a una situación; considerando aspectos psicofisiológico y los que se vinculan con el medio físico-social.

TEEVAN, Richard C y BIRNEY, Robert C, (1972), consideran que las actividades de aprender son complejas y determina estas leyes que son: la

ley de la Maduración, la de Finalidad, del Ritmo, del Uso y del Efecto. Al respecto expresan que:

Ley de la Maduración: dice que el educando debe encontrarse preparado para la enseñanza que se le va a suministrar. Ley de la Finalidad: todo acto humano tiene una finalidad de realizar por algo y para algo lo que posibilita el desarrollo de las capacidades creativas. Ley del Ritmo: dice que el aprendizaje eficaz cuando a una materia se la lleva a la práctica. Ley del Uso: esta contribuye a perfeccionar la habilidad. Ley del Efecto: los motivos e intereses determinan un alto grado de aprendizaje, permitiendo satisfacer un deseo. (p.57)

Para el autor estas leyes tienen la finalidad de satisfacer las necesidades de los y las estudiantes, logrando mejorar el comportamiento humano y desarrollando capacidades y habilidades.

TEÓRIAS DE APRENDIZAJE

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Pero ¿cuándo sabemos que una teoría es mejor que otra? Según Lakatos(1978), citado en la página web, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Jean_Piaget, plantea que una teoría es mejor que otra cuando reúne estas condiciones:

Tener un exceso de contenido empírico con respecto a la teoría anterior, es decir, predecir hechos que aquella no predecía. Explicar el éxito de la teoría anterior, es decir, explicar todo lo que aquella explicaba. Lograr, corroborar empíricamente al menos una parte de su exceso de contenido.

En resumen el autor caracteriza una buena teoría en la terminología, es su capacidad para predecir e incorporar nuevos hechos, frente aquellas otras teorías que se limitan a explorar lo ya conocido.

TEORÍA DE LA EQUILIBRACIÓN DE PIAGET

Esta teoría sostiene la existencia de un desarrollo cognitivo ordenado y progresivo. Respecto a esta teoría Jean Piaget. Citado por Clifford, Margaret, (1987), señala que: "...el intelecto se compone de estructuras o habilidades físicas y mentales llamadas esquemas". (p.80)

El autor considera que estas estructuras ya establecidas ayudan a adquirir nuevas ideas que, a su vez, a menudo inducen a un cambio; por medio de la interacción del niño con el medio ambiente.

Piaget identificó dos funciones o procesos intelectuales que todo el mundo comparte de acuerdo a la edad, de las indiferencias individuales o del contenido que se procese. Estos procesos que forman o cambian son la adaptación y organización. Según Jean Piaget citado por Clifford Margaret, (1987), afirma que: "La adaptación es un proceso doble, que consiste en adquirir información (asimilación) y en cambiar las estructuras cognitivas (acomodación)". (p.82)

El autor manifiesta que la adaptación es el mecanismo por medio del cual el niño se ajusta al medio ambiente, mediante la asimilación y acomodación las ideas de una persona, así como las conductas relacionadas con estas ideas cambian gradualmente en el aprendizaje.

Las estructuras cognitivas se organizan a medida que se va adquiriendo y modificando a través de la adaptación. Piaget citado por Clifford, Margaret, (1987), se refiere a la organización como segunda función del desarrollo intelectual "...es el proceso categorización, sistematización y coordinación de las estructuras cognitivas". (p.83)

De acuerdo con el autor en el aprendizaje, se produce una reorganización de las estructuras cognitivas originando cambios.

TEORÍA DE ASIMILACIÓN COGNITIVA

En esta teoría el aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en sus respuestas externas.

Refiriéndose a la teoría de asimilación cognitiva Ausubel citado en la página web, http://www.wikilearning.com/tutorial/teorias_del_aprendizaje-ausubel-la_teoría_del_aprendizaje_significativo/12263-6, argumenta que: "...la intención de promover la asimilación de los saberes, el profesor utilizará organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los saberes previos y los nuevos".

Según el autor los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza en forma receptiva y significativa, con lo cual, sería posible

considerar que la exposición organizada de los contenidos, propicia una mejor comprensión.

LA FENOMENOLOGÍA

El aprendizaje se concibe como un proceso mediante el cual los individuos cambian su conducta. Esta teoría insiste en el proceso del aprendizaje, y prima sobre sus elementos. Combs y Snygg, citado por Doumet Vera, Salomón, (1983), “El aprendizaje es un proceso activo, resultante del esfuerzo que un individuo hace para satisfacer sus necesidades”. (p.98)

El autor en esta definición habla del aprendizaje y como ayuda a satisfacer las necesidades por medio del esfuerzo de los estudiantes.

TEORÍA DE VIGOTSKY LA ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO

Esta teoría estudia el impacto de las personas que rodean al niño en el aprendizaje. Respecto a esta teoría Julián De Zubiría cita, a Vigotsky (1979), manifiesta que:

No es otra cosa más que la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz. (p. 117)

En esta definición el autor habla de la resolución de problemas, ya que esto es posible mediante el desarrollo de un proceso psicológico al

haber una interacción del niño con un experto ya sea adulto, compañero o una persona con más experiencia.

En el presente trabajo de investigación la teoría que más se relaciona con respecto a la variable de aprendizaje es la teoría vigoskiana por que propone que la zona de desarrollo próximo se difunde progresivamente en el educando al permitir la participación en actividades que demanden una motivación diferente y alcancen un nivel de desarrollo superior. Para la elaboración de la propuesta esta teoría es fundamental en la creación la guía didáctica que es un instrumento mediador en el proceso de maduración.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Los tipos de aprendizaje se definen sobre la base de los medios que se utilizan para modificar la conducta. En este sentido, se pueden relacionar los siguientes:

APRENDIZAJE VERBAL

En este aprendizaje los psicólogos intentan explicar cómo llegamos a saber el significado de lo que oímos, leemos y escribimos. Para el Grupo Océano, (2003): “Es un proceso por el cual se aprende a responder de forma apropiada a los mensajes verbales”.

De acuerdo con esta definición, este aprendizaje parte de la nada, y responde a un proceso de aprender mediante el proceso comunicativo.

APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN

En este aprendizaje el sujeto aprender por observación o imitación. Para Albert Bandura citado por la página web, <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Aprendizaje/410400.html>: “El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla la conducta de un modelo...”.

Esta definición ayuda a comprender que por medio de la observación directa los alumnos adquieren conocimientos y conductas.

APRENDIZAJE RECEPTIVO

En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. Respecto a este aprendizaje en la página web, <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Aprendizaje/410400.html>, afirma que: “El clima psicológico es óptimo”.

Según este criterio el profesor al comunicar el contenido reduce la incertidumbre, el alumno simplemente lo recepta o lo acoge en forma óptima.

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Es aquel que se produce fundamentalmente por medio de la experiencia directa. En la página web, <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Aprendizaje/410400.html>, afirma que: “El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo”.

De acuerdo con esta definición el profesor es un guía porque da las instrucciones, el alumno que descubre y construye por sí mismo su conocimiento.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es el que conduce a la reflexión y significación de lo aprendido. Respecto al aprendizaje significativo Pacheco Oswaldo (2003), afirma que: "...el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas". (p.51)

En esta definición el autor habla de la relación entre la información previa y la nueva información, la cual el sujeto puede utilizarla para la solución de problemas que se presenten.

El mismo autor afirma que el aprendizaje significativo se produce cuando:

- **Lo que se aprende se relaciona en forma substantiva con lo que el alumno ya sabe.**
- **Las relaciones entre el nuevo contenido del aprendizaje y la estructura cognoscitiva más profunda será su asimilación.**
- **Comprensión de la nueva información con facilidad de tal manera que sirvan para aprendizajes posteriores.**
- **Conocimiento significativo desde la estructura lógica desde la estructura psicológica del alumno. (p.52)**

Lo que implica que el aprendizaje significativo se produce mediante un vínculo entre los conocimientos anteriores y el material nuevo.

De los diferentes tipos de aprendizaje, este constituye el más importante, por lo que fundamenta el trabajo investigativo.

Condiciones para lograr un aprendizaje significativo

Según el autor antes mencionado, para llegar a este aprendizaje se debe considerar los siguientes aspectos.

- **Lo que se va aprender debe ser representativo, sentido lógico y nivel intelectual.**
- **Alumno motivado con una actitud favorable.**
- **Maestros que organicen, estructuren la información basándose en principios psicológicos y pedagógicos.**
- **Material significativo para que el alumno se relacione dentro de la capacidad de su aprendizaje. (p.53)**

Lo que implica que los alumnos dediquen más tiempo al estudio y disfruten aprendiendo.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

Con el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto es una ventaja para que el estudiante asimile de mejor manera. En la página web, <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Aprendizaje/410400.html>, se enlista a un grupo de ventajas:

Produce una retención más duradera de la información. Facilita la adquisición de los nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Según la cita el aprendizaje significativo, depende de los recursos cognitivos que posee, y la relación que existe entre los conocimientos previos con los nuevos.

PROBLEMAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Jerome Bruner (1995), plantea una serie de problemas para tener en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

PROBLEMA DE ACTITUD

La interrogante principal en este punto es cómo organizar el aprendizaje de los alumnos de tal forma que ellos logren reconocer, a partir de determinada información, que pueden ir más allá de ella y establecer múltiples conexiones con aprendizajes, datos y situaciones anteriores.

Bruner; citado por Falières Nancy, (2003), argumenta que: “Los estudiantes deben saber que pueden utilizar sus mentes en forma efectiva para solucionar los problemas que se les presentan”. (p.67)

De acuerdo con el autor es necesario convencerles a los estudiantes, para que puedan utilizar habilidades que pueden resultarles muy útiles a la hora de enfrentar y resolver problemas.

PROBLEMA DE COMPATIBILIDAD

Este problema se da por la falta de afinidad dentro del grupo y de comprensión de los temas de estudio. Para solucionar esta dificultad, la

misma autora sugiere que: "... los alumnos conecten el nuevo material que están aprendiendo con sus marcos de referencia y sus sistemas de categorías, a fin de hacerlos propios, y luego utilizar la información en forma compatible con lo que ya conocen". (p.67)

Lo que implica que los estudiantes utilicen la información obtenida en el proceso de aprendizaje para solucionar los problemas cotidianos.

PROBLEMA DE HABILIDAD

La cuestión es poder brindar a los alumnos la posibilidad de poner en práctica, en diferentes oportunidades, las habilidades que van adquiriendo.

PROBLEMA DEL "REPLIEGUE SOBRE SÍ MISMO"

Los estudiantes logran una serie de realizaciones que no son capaces de explicarse a sí mismos; las ejecutan, tal vez en forma correcta, pero no pueden comprenderlas cabalmente.

PROBLEMA DEL MANEJO ADECUADO DEL FLUJO DE INFORMACIÓN

El problema radica en la capacidad de operar apropiadamente con volúmenes de información que se puedan utilizar en la resolución de situaciones problemáticas.

PROBLEMA DE MOTIVACIÓN

Se debe pensar cómo motivar a los estudiantes para que puedan experimentar sus capacidades en la resolución de situaciones problemáticas y se sientan recompensados por su esfuerzo en la búsqueda de soluciones. El desempeño correcto deberá actuar como una autorrecompensa.

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Es un enfoque de enseñanza en el que se procura utilizar al máximo actividades en las cuales es necesaria la ayuda entre estudiantes, ya sea en pares o grupos pequeños, dentro de un contexto enseñanza-aprendizaje.

Respecto al aprendizaje cooperativo, en la página web, http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo, se manifiesta que: “El aprendizaje en este enfoque depende del intercambio de información entre los estudiantes, los cuales están motivados tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar el nivel de logro de los demás”.

Esta definición se refiere a la interacción que debe existir siempre entre la motivación y el aprendizaje para partir hacia una meta.

El aprendizaje cooperativo se basa en que cada estudiante intenta mejorar su aprendizaje y resultados, pero también los de sus compañeros.

Uno de los precursores de este nuevo modelo educativo es el pedagogo norteamericano John Dewey.

Refiriéndose al aprendizaje cooperativo, en la página web, http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo, se establece que este: “... promueve la importancia de construir conocimientos dentro del aula a partir de la interacción y la ayuda entre pares en forma sistemática”.

Según lo que señala en la cita, todo proceso de aprendizaje, se da cuando existe una verdadera interacción dentro del aula tanto profesores-estudiantes y entre estudiantes.

En la literatura pedagógica tiende a verse la relación aprendizaje colaborativo vs cooperativo como sinónimos.

Al respecto Panitz (2001), citado en la página web, http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo, dice:

La diferencia esencial entre estos dos procesos de aprendizaje es que en el primero los alumnos son quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje, mientras que en el segundo, es el profesor quien diseña y mantiene casi, por completo el control en la estructura de interacciones.

Lo importante está en seleccionar estrategias que vinculen a estos dos aprendizajes, con el propósito de obtener resultados significativos.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Lo lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Refiriéndose a las actividades lúdicas en la página web, http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=53, se menciona que:

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

En síntesis, la dimensión de la lúdica permite satisfacer las necesidades que tiene el ser humano y pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, son muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial.

En la página web, <http://es.wikipedia.org/>, se afirma que: “La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes”

De esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio tradicional "la letra con sangre entra".

DEFINICIONES CONCEPTUALES

Motivación: Es como el motor que mueve o conduce a la acción, son las razones con que contamos para hacer algo; en nuestro caso, el motor del aprendizaje. FAUSTINO, Esteban, (2000).

Motivación Intrínseca: Es debida a factores intrínsecos o del entendimiento personal del mundo. Se evidencia cuando el individuo realiza una actividad por el simple placer de realizarla, sin que nadie de manera obvia le de algún incentivo externo. Algunos autores distinguen entre dos tipos de motivación intrínseca: uno basado en el disfrute y el otro en la auto exigencia. AISPUR, Gustavo, (2010).

Motivación Extrínseca: Es extrínseca cuando el alumno sólo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera si no por las ventajas que ésta ofrece. PACHECO, Oswaldo, (2003).

Motivación Escolar: Los factores que determinan la motivación por aprender y el papel del profesor están dados en el plano pedagógico donde la motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad por aprender y en el contexto escolar en donde la motivación del estudiante permite explicar en qué medida los alumnos invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos que pueden ser o no los que desean sus profesores, pero en todo caso se relacionan con sus experiencias subjetivas, su disposición para involucrarse en las actividades propuestas Díaz y Hernández 2002, (p.69).
<http://gandrof.lacoctelera.net/post/2006/08/11/la-motivacion-escolar-aque-es->

Motivación Trascendente: Este tipo de motivación y otros aspectos del comportamiento tienen su base en las creencias, valores y principios que tenga el individuo y los individuos del grupo social u organizacional al que

pertenezca. El realizar una acción para beneficio de los demás, dejando a un lado en muchos casos el beneficio material personal, implica que es importante para él, valores tales como la solidaridad, la amistad, el servicio, el amor, etc., que en este caso son los factores que generan e integran una actitud y por hecho una motivación para la acción en beneficio de los demás. AISPUR, Gustavo, (2010)

Desmotivación: Es un estado interior limitador y complejo, caracterizado por la presencia de pensamientos pesimistas y sensación de desánimo, que se origina como consecuencia de la generalización de experiencias pasadas negativas, propias o ajenas, y la autopercepción de incapacidad para generar los resultados deseados.(<http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n>).

Aprendizaje: Es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia observando a otras personas. <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Aprendizaje significativo: Se da cuando la persona que aprende, cambia su forma de pensar al conocer los medios de conocimiento. Esto hace posible que las nuevas tendencias educativas a distancia, puedan dar el 100% en concepto de enseñar a los alumnos el manejo de su potencial, individual basado en sus conocimientos adquiridos a lo largo de su experiencia. PACHECO, Oswaldo, (2003).

Aprendizaje cooperativo: Es un enfoque de enseñanza en el cual se procura utilizar al máximo actividades en las cuales es necesaria la ayuda entre estudiantes, ya sea en pares o grupos pequeños, dentro de un

contexto enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje cooperativo se basa en que cada estudiante intenta mejorar su aprendizaje y resultados, pero también los de sus compañeros.
http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo

Aprendizaje por observación: Consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Si todo el aprendizaje fuera resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería muy limitada. El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo. TAPIA, Jesús Alonso, (1972)

Lúdica: Fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.
http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=53

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La investigación se fundamenta en la Constitución Política de la República del Ecuador del 2008, el Código de la Niñez y Adolescencia, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y en el Código de Convivencia de la Unidad Educativa “Brethren”.

El Art. 44 de la Constitución de la República, señala que:

El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el derecho a su desarrollo integral, entendiendo como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en su entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. (p.38)

Según este artículo el Estado, la sociedad y la familia son los responsables de garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Art. 3 se expone que “La educación ayudará para desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica de los estudiantes, respetando su identidad personal para que contribuya activamente en la transformación moral, política, social, cultural y económica del país”

En este artículo los docentes tienen que respetar las diferencias psicológicas y sociales de los estudiantes. También deben garantizar y permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades intelectuales en el pleno ejercicio de la libertad y es deber de los educadores fomentar la crítica-reflexiva dentro de lo moral y social.

Según el Art.38 del Código de la Niñez y Adolescencia del objetivo de los programas de educación.-“La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para desarrollar la personalidad, del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en su entorno lúdico y afectivo”. (p.30)

Todos que están vinculado a la educación son responsables de desarrollar destrezas cognitivas y motrices.

Según el Código de Convivencia de la Unidad Educativa “Brethren.” Que el Ministerio de Educación, mediante el Acuerdo Ministerial N°182 del 22 de mayo del 2007, expone en el artículo1: “Institucionalizar el código de Convivencia (instrumento que debe ser elaborado, aplicado, evaluado y mejorado continuamente)”.

Y en el Art. 2 “Señalar como propósito de la aplicación del Código de Convivencia el fortalecimiento y desarrollo integral de los actores de la comunidad educativa conformada por los docentes, estudiantes y las familias, en el ejercicio de sus obligaciones y derechos, calidad educativa y convivencia armónica” (p.2).

Se podría afirmar que mediante esta convivencia la comunidad Educativa se puede estar juntos aceptándose así mismo, con respeto, sinceridad, cumpliendo responsabilidades, y ejerciendo los derechos para vivir en armonía.

Caracterización de las Variables

- **Variable Independiente:**
La Motivación.
- **Variable Dependiente:**
- El Aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realizó con las y los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2010-2011.

La metodología de este trabajo de investigación se enmarca dentro del paradigma cuanti-cualitativo, corresponde a los denominados proyectos de desarrollo que presentan una alternativa (propuesta) de solución al problema planteado.

La modalidad del presente trabajo es Proyecto Socio- Educativo, qué incluye investigación de campo e investigación bibliográfica.

Respecto a la investigación de campo en la página web, www.mitecnologico.com/Main/MetodologiaInvestigacionDeCampo, se determina que: “La Investigación de campo se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, con el fin de describir de qué modo o porque causas se produce una situación o acontecimiento particular.”

Esta investigación permite un conocimiento más a fondo del investigador y puede manejar los datos con más seguridad.

Para JARRIN, Pedro, (2000), “La Investigación Bibliográfica o Documental consiste en investigar toda clase de información es carácter científico de textos, revistas, folletos, guías e internet.” (p.76)

De acuerdo con el autor la investigación bibliográfica permite fundamentar el conocimiento, construir, reconstruir, por medio del manejo de diversas técnicas de investigación.

El nivel de profundidad de la investigación es de carácter descriptivo. Para Villalba Avilés, Carlos. (2009), “La investigación descriptiva busca caracterizar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro elemento- fenómeno que pueda ser sometido a un análisis.”(p.10)

La investigación sirve para profundizar el conocimiento de reciprocidad entre las dos variables, motivación y aprendizaje.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población a ser investigada es la siguiente:

Cuadro N° 1

Población.

Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren”	
Sectores	Subtotal
Estudiantes	36
Docentes	25
Total	61

Por ser una población pequeña no se utilizó ninguna muestra.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS INSTRUMENTOS
VARIABLE INDEPENDIENTE LA MOTIVACION Estímulo que mueven a la persona a realizar con voluntad e interés determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.	Voluntad Interés Acciones	-Deseos de estudiar -Deseos de participar -Actitud positiva. -Conocer -Atender -Comprender -Autonomía -Confianza -Respeto -Relajación	Técnica Encuesta Instrumentos Cuestionario Estructurado.
VARIABLE DEPENDIENTE APRENDIZAJE Proceso de adquisición de capacidades y conocimientos mediante la práctica concreta.	Capacidades: -cognitivas -procesuales -actitudinales	-Sabe pensar -Utiliza pensamiento crítico -Sabe hacer -Resuelve problemas -Sabe actuar -Sabe escuchar -Comunica emociones -Respeta -Trabaja de manera individual y grupal -Solidario	Técnica Encuesta Instrumentos Cuestionario estructurado

	Conocimientos:	-Conocimientos útiles -Conocimientos aplicables	
--	-----------------------	--	--

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Para investigación de campo se utilizó la encuesta, cuyo instrumento obtuvo preguntas cerradas con alternativas lo que permitirá relacionar las dos variables.

En la investigación bibliográfica se utilizó el fichaje, análisis de contenidos, y mapas conceptuales que permitirán fundamentar el marco teórica y la propuesta de solución al problema.

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

La validez de los instrumentos es fue determinada por el juicio de expertos, uno en el campo de la investigación y otro en el campo del lenguaje, redacción y estilo.

TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

La información fue procesada, mediante la tabulación con la hoja de cálculo Excel.

Los datos fueron organizados utilizando la estadística descriptiva para lo cual se utilizó cuadros de doble entrada.

El análisis de los resultados se tomó en cuenta el problema, la relación de las dos variables y el marco teórico que permitió establecer conclusiones y recomendaciones.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La validación de la propuesta fue realizada por dos profesionales de reconocida trayectoria dentro del campo educativo en la provincia de Pichincha: la Dra. Paspuel Guadalupe, se desempeña como Docente de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Brethren”, quien luego de revisar el documento de la propuesta, no sugirió ningunos cambios; por su parte, la MSc. Victoria Trujillo, se desempeña como Presidenta de la Comisión técnica Pedagógica, de la Unidad Educativa “Brethren”, ella por su parte sugirió que los proyectos de aula son estrategias de aprendizaje, por lo que, tratándose de resolver problemas detectados en un diagnóstico, era posible adaptar proyectos de implementación institucional al aula de clases, ya que este tipo de proyectos buscan implementar soluciones prácticas a problemas detectados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. También sugirió revisar la redacción y corregir las faltas de ortografía. Las sugerencias realizadas por los mencionados profesionales fueron pertinentes, éstas fueron incorporadas inmediatamente a la Guía Didáctica.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

La información recogida a través de las encuestas aplicadas a docentes, estudiantes y padres de familia de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren”, fue tabulada en forma manual mediante el conteo total de los datos de acuerdo con las alternativas planteadas. Se elaboraron cuadros de doble entrada en los que constan las alternativas y las frecuencias. Los valores obtenidos han sido traducidos a porcentajes para facilitar la graficación.

El análisis lógico o teórico realizado corresponde a un análisis e identificación de la problemática que ha permitido proporcionar las bases para identificar los problemas del contexto en que se desenvuelven las variables, relacionar el problema de la investigación con las preguntas directrices y los objetivos, y finalmente, presentar estrategias o alternativas de solución al problema.

RESULTADOS

Análisis de la encuesta aplicada a estudiantes

CUADRO 2

¿Te gusta ir a la escuela?

ESTUDIANTES	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	1	3
A VECES	34	94
NUNCA	1	3
TOTAL	36	100

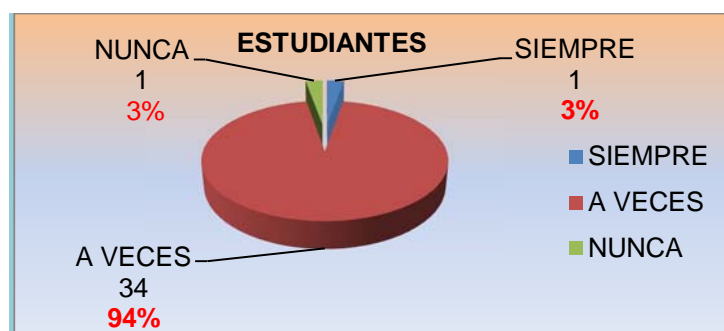


Gráfico 1: ¿Te gusta ir a la escuela?

De los 36 estudiantes investigados, 1 estudiante, esto es el (3%), consideran que siempre le gusta ir a la escuela; 34 estudiantes (94%) manifiestan que a veces y, 1 estudiante (3%) señalan que nunca.

La mayoría de estudiantes manifiestan que a veces les gusta ir a la escuela, lo que significa que los niños no demuestran interés por aprender y desarrollar sus capacidades. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 3

¿Las clases que imparte tu maestro o maestra te llaman la atención?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	21	58
A VECES	14	39
NUNCA	1	3
TOTAL	36	100

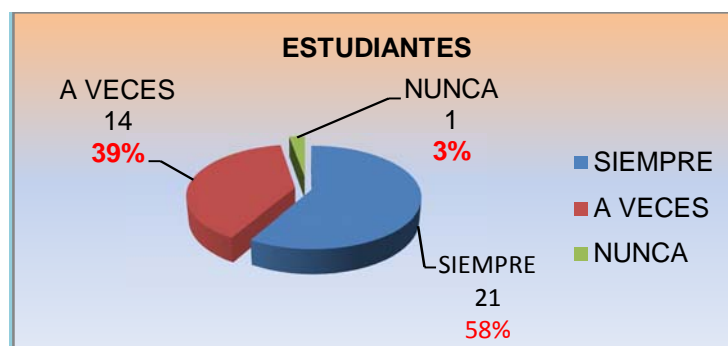


Gráfico 2: ¿Las clases que imparte tu maestro o maestra te llaman la atención?

De los 36 estudiantes investigados, 21 estudiantes, esto es el (58%), consideran que siempre las clases que imparte el maestro o maestra le llaman la atención; 14 estudiantes (39%) manifiestan que a veces y, 1 estudiante (3%) señalan que nunca.

La mayoría de estudiantes opinan que siempre las clases que imparte el maestro o maestra les llaman la atención, lo que significa que el trabajo docente genera expectativas y es importante para el proceso de enseñanza aprendizaje. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 4

¿Realizas por si solo o sola las tareas escolares?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	12	33
A VECES	24	67
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

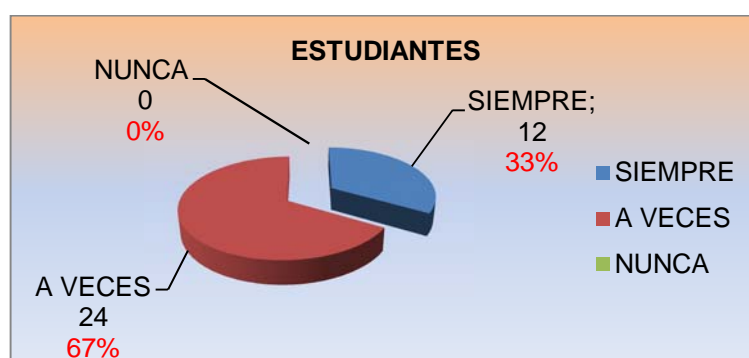


Gráfico 3: ¿Realizas por si solo o sola las tareas escolares?

De los 36 estudiantes investigados, 12 estudiantes, esto es el (33%), consideran que siempre realizan por si solo o sola las tareas escolares; 24 estudiantes (67%) manifiestan que a veces.

La mayoría de estudiantes opinan que a veces realizan por si solos o solas las tareas escolares, lo que significa que en la mayoría de tareas dependen de la ayuda de otras personas, situación que afecta el desarrollo de su autonomía. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 5

¿Tu maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	14	39
A VECES	22	61
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

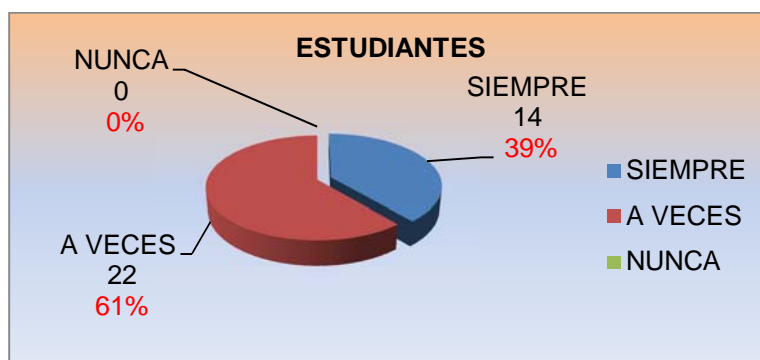


Gráfico 4: ¿Tú maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?

De los 36 estudiantes investigados, 14 estudiantes, esto es el (39%), consideran que siempre el maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento y, 22 estudiantes (61%) señalan que a veces.

La mayoría de los estudiantes manifiestan que a veces el maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento, lo que significa que el docente no logra la concentración y asimilación de contenidos durante el proceso de enseñanza aprendizaje. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 6

¿Tu maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	16	44
A VECES	20	56
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

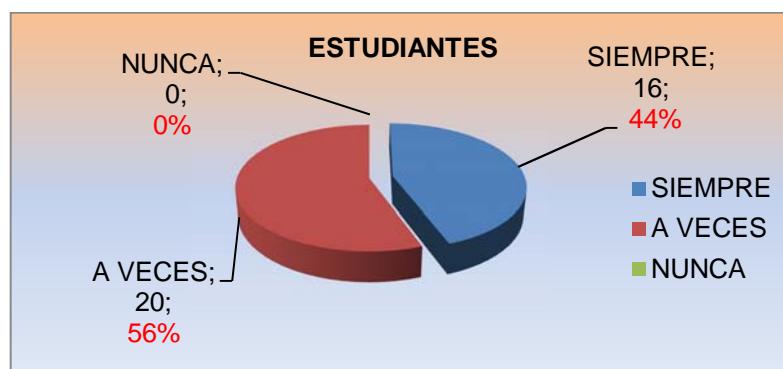


Gráfico 5: ¿Tú maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?

De los 36 estudiantes investigados, 16 estudiantes, esto es el (44%), consideran que siempre el maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase y 20 estudiantes (56%) manifiestan que a veces.

La mayor parte de los estudiantes opinan que a veces el maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo durante la clase, lo significa que las clases que imparte el docente son tradicionales y no despierta el interés de participación en los estudiantes. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 7

¿Tu maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	4	11
A VECES	31	86
NUNCA	1	3
TOTAL	36	100



Gráfico 6: ¿Tú maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado?

De los 36 estudiantes investigados, 4 estudiantes, esto es el (11%). Consideran que siempre el maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado; 31 estudiantes (86%) manifiestan que a veces y, 1 estudiante (3%) señalan que nunca.

La mayoría de los estudiantes opinan que a veces el maestro o maestra utiliza el dictado, lo que significa que la forma de trabajo docente es memorístico, repetitivo, esto no favorece para la comprensión de conceptos. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 8

¿Tu maestro o maestra permite la discusión del tema tratado?

ESTUDIANTES	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	2	6
A VECES	34	94
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

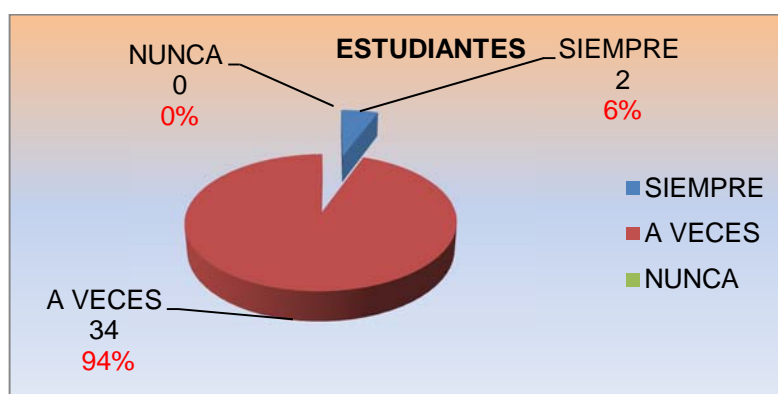


Gráfico 7: ¿Tú maestro o maestra permite la discusión del tema tratado?

De los 36 estudiantes investigados, 2 estudiantes, esto es el (6%), consideran que siempre el maestro o maestra permite la discusión del tema tratado; 34 estudiantes (94%) manifiestan que a veces.

La mayoría de estudiantes opinan que a veces el maestro o maestra permite la discusión del tema tratado, lo que significa que los docentes no estimulan la criticidad dentro del proceso educativo. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 9

¿Tu maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	1	3
A VECES	5	14
NUNCA	30	83
TOTAL	36	100

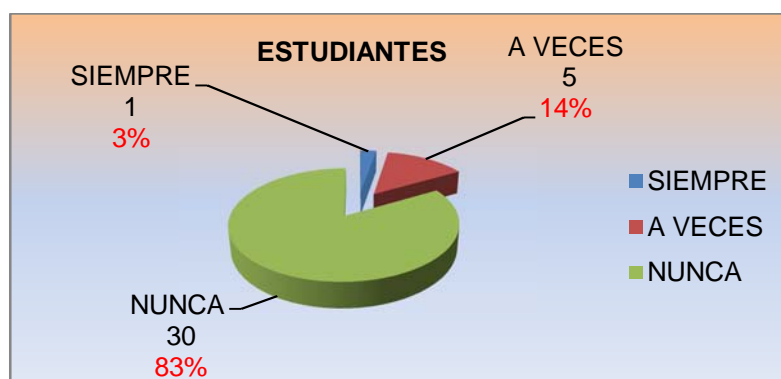


Gráfico 8: ¿Tú maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?

De los 36 estudiantes investigados, 1 estudiante, esto es el (3%) considera que siempre maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase; 5 estudiantes (14%) manifiestan que a veces y nunca 30 estudiantes que corresponde al (83%).

La mayoría de los estudiantes opinan que nunca el maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase, lo que significa que las clases son monótonas y rutinarias. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 10

¿Tú maestro o maestro te ayuda para trabajar de manera individual y grupal?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	1	3
A VECES	2	6
NUNCA	33	92
TOTAL	36	100

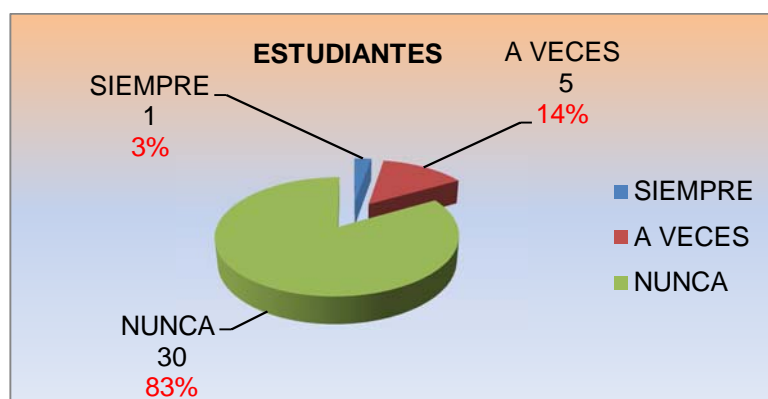


Gráfico 9: ¿Tú maestro o maestra te ayuda para trabajar de manera individual y grupal?

De los 36 estudiantes investigados, 1 estudiante, esto es el (3%), considera que siempre el maestro o maestra les ayuda para trabajar de manera individual y grupal; 2 estudiantes (6%) manifiestan que a veces y, 33 estudiantes (91%) señalan que nunca.

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que nunca el maestro o maestra les ayuda para trabajar de manera individual o grupal, lo cual significa que los docentes no motivan a los estudiantes con técnicas de trabajo grupal e individual. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 11

¿Tú maestro o maestra te brinda confianza?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	30	83
A VECES	6	17
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

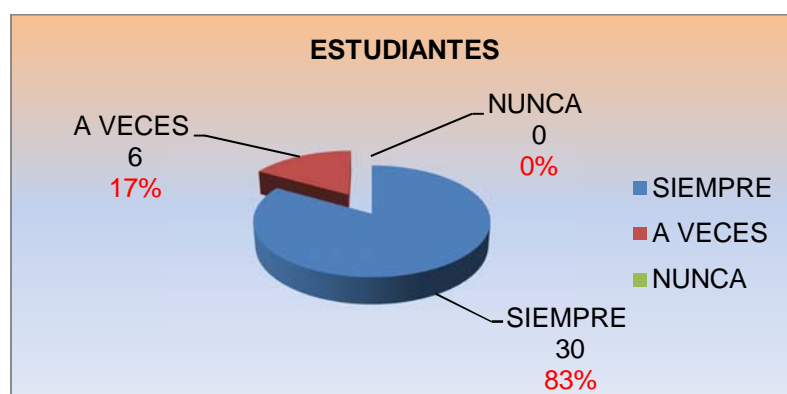


Gráfico 10: ¿Tú maestro o maestra te brinda confianza?

De los 36 estudiantes investigados, 30 estudiantes, esto es el (83%), consideran que siempre el maestro o maestra les brinda confianza; 6 estudiantes (17%) manifiestan que a veces.

La mayoría de los estudiantes manifiestan que siempre el maestro o maestra les brinda confianza, lo que significa que los docentes si generan confianza, esto es una fortaleza dentro del aula. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 12

¿Tu maestro o maestra inculca a tener respeto por las demás personas?

ESTUDIANTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	31	86
AVECES	5	14
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

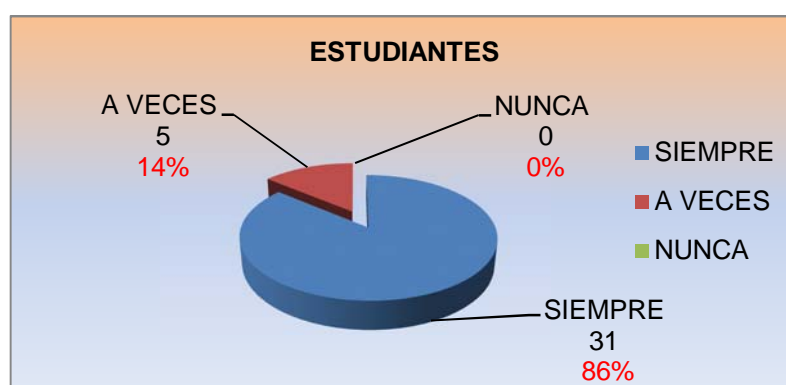


Gráfico 11: ¿Tu maestro o maestra inculca a tener respeto por las demás personas?

De los 36 estudiantes investigados, 31 estudiantes, esto es el (86%) consideran que siempre el maestro o maestra inculca a tener respeto por las demás personas; 5 estudiantes (14%) manifiestan que a veces.

La mayoría de los estudiantes opinan que siempre el maestro o maestra les inculca a tener respeto por las demás personas, lo que significa que los docentes fomentan el valor del respeto, dentro y fuera del aula. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 13

¿Tu maestro o maestra antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	15	42
A VECES	21	58
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

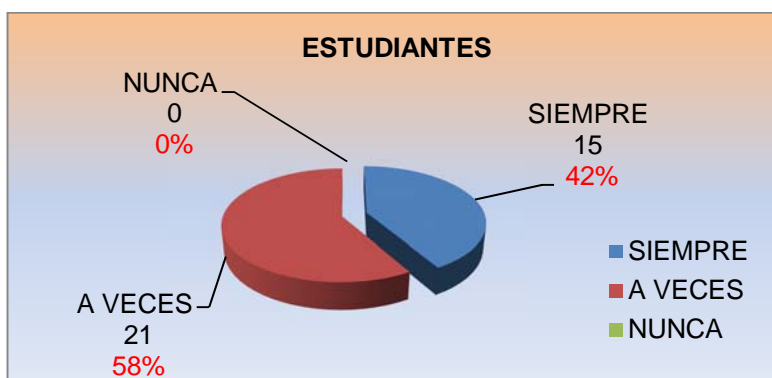


Gráfico 12: ¿Tú maestro o maestra antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?

De los 36 estudiantes investigados, 15 estudiantes, esto es el (42%), consideran que siempre el profesor o profesora antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior; 21 estudiantes (58%) manifiestan que a veces.

La mayoría de los estudiantes manifiestan que a veces el profesor o profesora antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior, lo que significa que el docente no cumple con el proceso de enseñanza aprendizaje omitiendo un paso fundamental como es la realimentación. La respuesta de los estudiantes se contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 14

¿Tu maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase?

ESTUDIANTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	5	14
A VECES	31	86
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

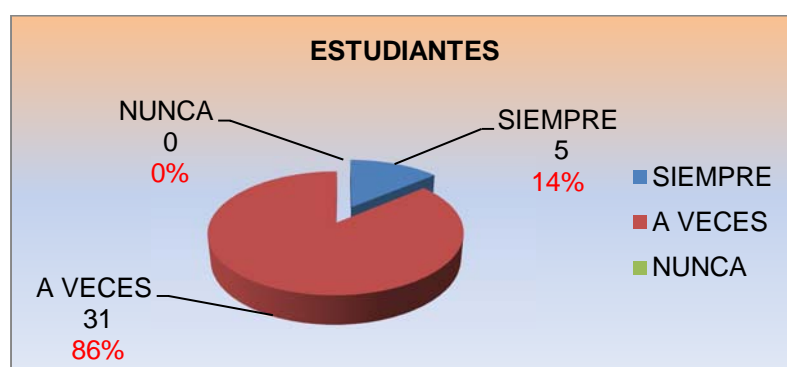


Gráfico 13: ¿Tú maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase?

De los 36 estudiantes investigados, 31 estudiantes, esto es el (86%), consideran que siempre el maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase y, 5 estudiantes (14%) señalan que a veces.

La mayoría de estudiantes opinan que siempre el maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase, lo que significa que el docente es poco comunicativo con los estudiantes, esto dificulta al proceso de enseñanza aprendizaje. La respuesta de los estudiantes contrapone con lo que afirman los docentes.

CUADRO 15

¿Tu maestro o maestra te orienta para resolver los problemas de tu diario vivir?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	30	83
A VECES	6	17
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

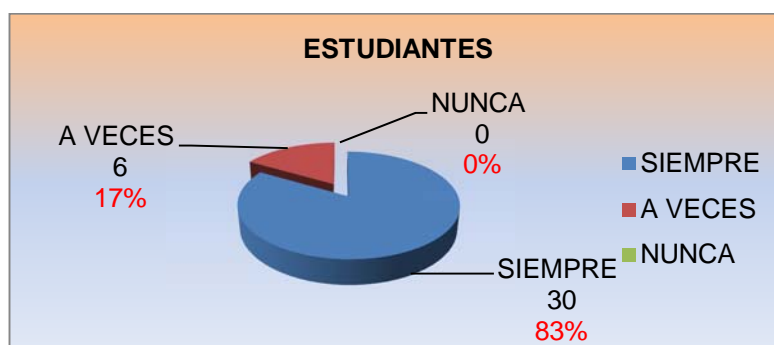


Gráfico 14: ¿Tu maestro o maestra te orienta para resolver los problemas de tu diario vivir?

De los 36 estudiantes investigados, 30 estudiantes, esto es el (83%), consideran que siempre el maestro o maestra les orienta para resolver los problemas del diario vivir; 6 estudiantes (17%) manifiestan que a veces.

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que siempre el maestro o maestra les orienta para resolver los problemas del diario vivir, lo cual es una fortaleza del trabajo docente. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

CUADRO 16

¿Tu maestro o maestra te inculca la solidaridad hacia las demás personas?

ESTUDIANTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	21	58
A VECES	15	42
NUNCA	0	0
TOTAL	36	100

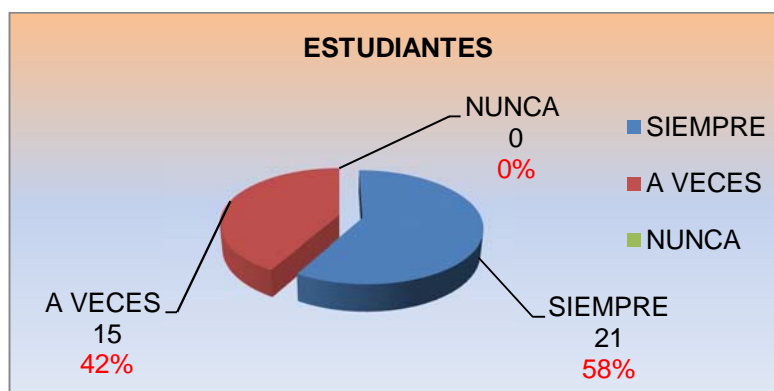


Gráfico 15: ¿Tú maestro o maestro te inculca la solidaridad hacia las demás personas?

De los 36 estudiantes investigados, 21 estudiantes, esto es el (58%), consideran que siempre el maestro o maestra les inculca la solidaridad hacia las demás personas; 15 estudiantes (42%) manifiestan que a veces.

La mayoría de los estudiantes opinan que siempre el maestro o maestra te inculca la solidaridad hacia las demás personas, lo que significa que se trabaja en base a valores, es una fortaleza de trabajo docente. La respuesta de los estudiantes coincide con lo que afirman los docentes.

RESULTADOS

Análisis de la encuesta aplicada a docentes

CUADRO 17

¿Los estudiantes se sienten motivados en la escuela?

DOCENTES ALTERNATIVAS	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	17	68
A VECES	8	32
NUNCA	0	0
TOTAL	25	100

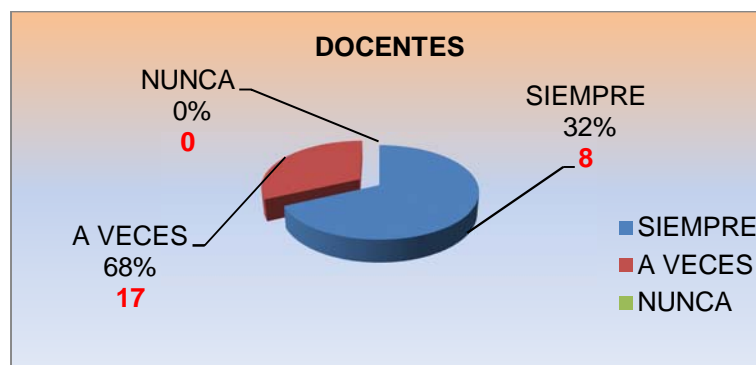


Gráfico 16: ¿Los estudiantes se sienten motivados en la escuela?

De los 25 docentes investigados, 8 docentes, esto es el (32%) considera que siempre los estudiantes se sienten motivados en la escuela; 17 docentes (68%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre los estudiantes se sienten motivados en la escuela, lo cual es una fortaleza para el desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO 18

¿Las clases que imparte provocan la atención de sus estudiantes?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	15	60
A VECES	10	40
NUNCA	0	0
TOTAL	25	100

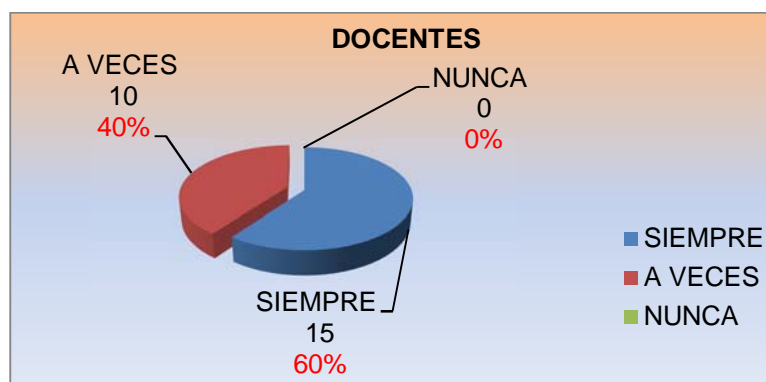


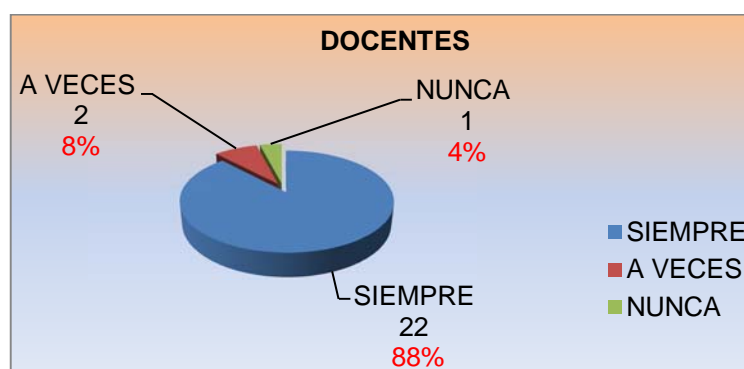
Gráfico 17: ¿Las clases que imparte provocan la atención de sus estudiantes?

De los 25 docentes investigados, 15 docentes, esto es el 60% consideran que siempre las clases que imparten provocan la atención de sus estudiantes, 10 docentes (40%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre las clases que imparten provocan la atención de sus estudiantes, lo que significa que los docentes durante el proceso utilizan dinámicas y técnicas participativas para lograr la atención de los estudiantes.

CUADRO 19**¿Los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares?**

	TOTAL	
	DOCENTES	
ALTERNATIVAS	f	%
SIEMPRE	22	88,00
A VECES	2	8,00
NUNCA	1	4,00
TOTAL	25	100

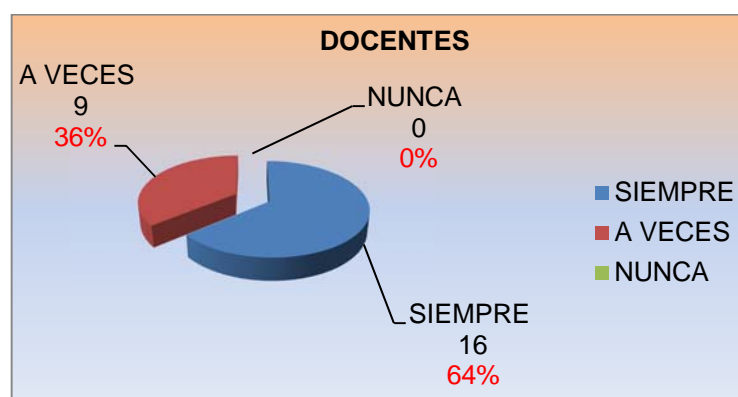
**Gráfico 18:** ¿Los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares?

De los 25 docentes investigados, 22 docentes, esto es el (88%) considera que siempre los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares, 2 docentes (8%) manifiestan que a veces y, 1 docente (4%) señalan que nunca.

La mayoría de docentes afirman que a veces los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares, lo que significa que los estudiantes no trabajan por si solos; les falta autonomía en el cumplimiento de las tareas escolares.

CUADRO 20**¿Utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?**

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	16	64,00
A VECES	9	36,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

**Gráfico 19:** ¿Utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?

De los 25 docentes investigados, 16 docentes, esto es el (64%) consideran que siempre utilizan material didáctico para afianzar el conocimiento, 9 docentes (36%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre utilizan material didáctico para afianzar el conocimiento, lo que significa que los docentes si utilizan material didáctico adecuado y llamativo para lograr la comprensión de los estudiantes.

CUADRO 21

¿Habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	10	40,00
A VECES	13	52,00
NUNCA	2	8,00
TOTAL	25	100

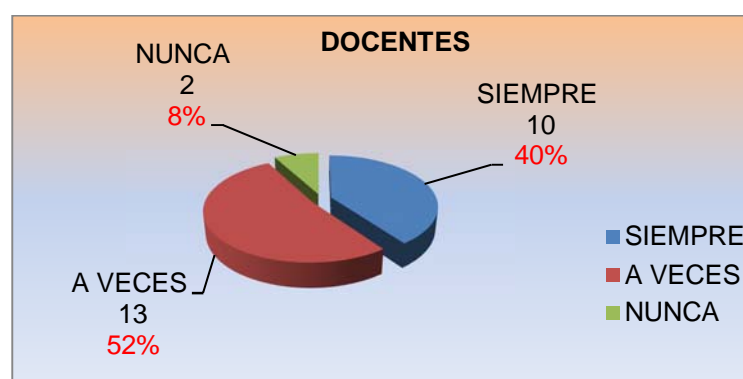


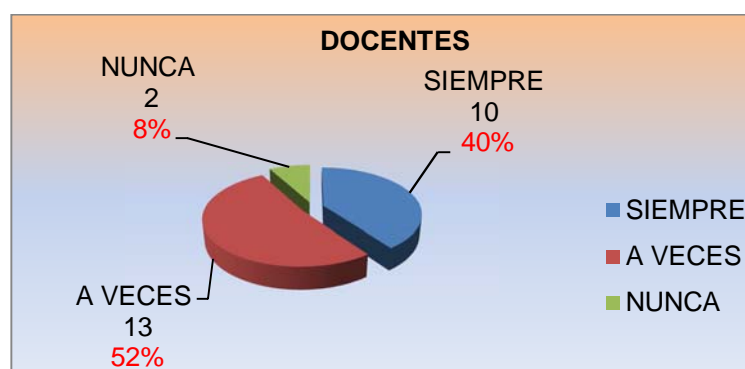
Gráfico 20: ¿Habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?

De los 25 docentes investigados, 10 docentes, esto es el (40%) consideran que siempre hablan la mayor parte del tiempo que dura la clase, 13 docentes (52%) manifiestan que a veces y, 2 docentes (8%) señalan que nunca.

La mayoría de docentes opinan que a veces hablan la mayor parte del tiempo que dura la clase, lo que significa que los estudiantes participan activamente durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO 22**¿Utiliza permanentemente el dictado?**

	TOTAL	
DOCENTES		
ALTERNATIVAS	f	%
SIEMPRE	10	40,00
A VECES	13	52,00
NUNCA	2	8,00
TOTAL	25	100

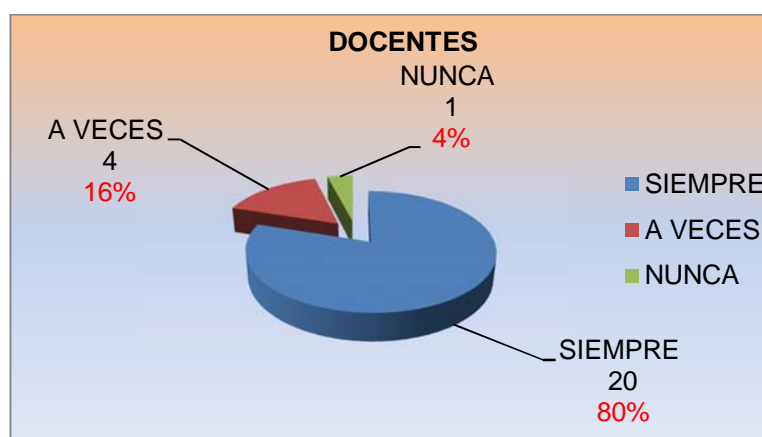
**Gráfico 21:** ¿Utiliza permanentemente el dictado?

De los 25 docentes investigados, 10 docentes, esto es el (40%) consideran que siempre utilizan permanentemente el dictado, 13 docentes (52%) manifiestan que a veces y, 2 docentes (8%) señalan que nunca.

La mayoría de docentes opinan que a veces utilizan el dictado, lo que significa que las clases no siempre son expositivas solo cuando lo amerita el docente.

CUADRO 23**¿Estimula a sus estudiantes la discusión del tema tratado?**

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	20	80,00
A VECES	4	16,00
NUNCA	1	4,00
TOTAL	25	100

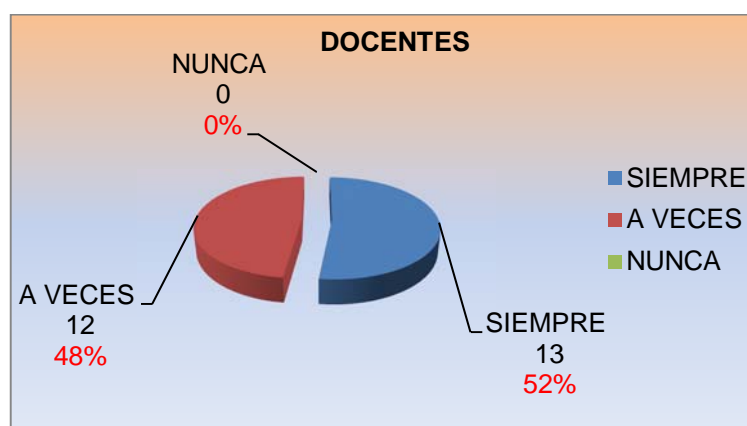
**Gráfico 22:** ¿Estimula a sus estudiantes la discusión del tema tratado?

De los 25 docentes investigados, 20 docentes, esto es el (80%) consideran que siempre estimulan a sus estudiantes la discusión del tema tratado, 4 docentes (16%) manifiestan que a veces y, 1 docente (4%) señalan que nunca.

La mayoría de docentes opinan que siempre estimulan a sus estudiantes la discusión del tema tratado, lo que significa que los temas de clase son del interés de los estudiantes permitiendo su participación crítica y reflexiva.

CUADRO 24**¿Utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?**

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	13	52,00
A VECES	12	48,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

**Gráfico 23:** ¿Utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?

De los 25 docentes investigados, 13 docentes, esto es el (52%) consideran que siempre utilizan juegos y dinámicas para motivar la clase y 12 docentes (48%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre utilizan juegos y dinámicas para motivar la clase, lo que cual es una fortaleza docente.

CUADRO 25

¿Motiva a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal?

<div>DOCENTES</div> <div>ALTERNATIVAS</div>	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	21	84,00
A VECES	4	16,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

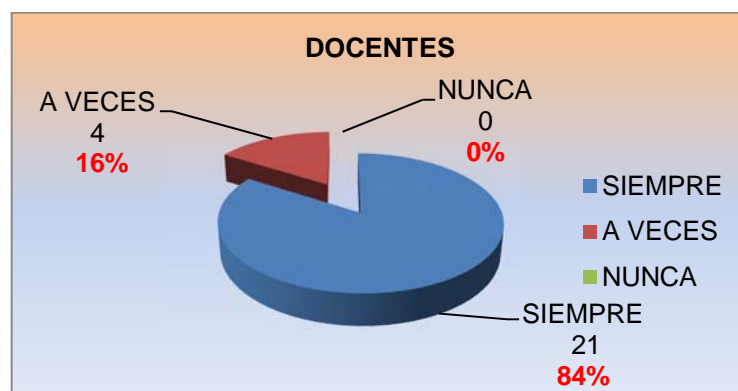


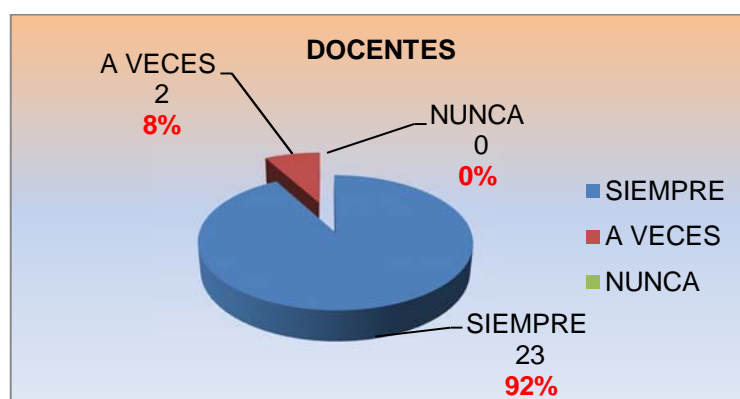
Gráfico 24: ¿Motiva a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal?

De los 25 docentes investigados, 21 docentes, esto es el (84%) consideran que siempre motivan a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal, y 4 docentes (16%) señalan que a veces.

La mayoría de docentes afirman que siempre motivan a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal, lo que quiere decir que los docentes preparan sus clases con anticipación para no caer en la improvisación.

CUADRO 26**¿Brinda confianza a sus estudiantes?**

	TOTAL	
	DOCENTES	
ALTERNATIVAS	f	%
SIEMPRE	23	92,00
A VECES	2	8,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

**Gráfico 25:** ¿Brinda confianza a sus estudiantes?

De los 25 docentes investigados, 23 docentes, esto es el (92%) consideran que siempre brinda confianza a sus estudiantes, y 2 docentes (8%) mencionan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre brindan confianza a sus estudiantes, lo que significa que los docentes practican valores con sus estudiantes destacando el respeto y la confianza como un eje principal en su trabajo.

CUADRO 27

¿Inculca a sus estudiantes respeto a las demás personas?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	25	100,00
A VECES	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

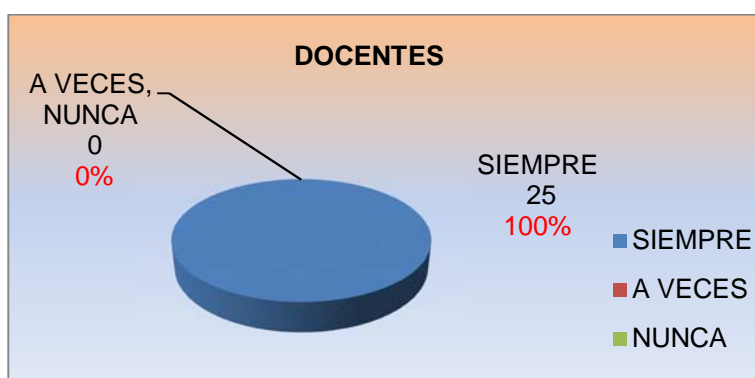


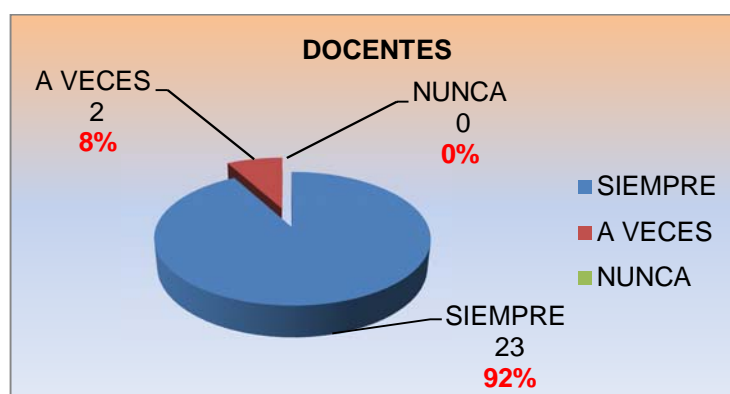
Gráfico 26: ¿Inculca a sus estudiantes respeto a las demás personas?

De los 25 docentes investigados, 25 docentes, esto es el (100%) consideran que siempre inculcan a sus estudiantes respeto a las demás personas.

Todos los docentes opinan que siempre inculcan a sus estudiantes respeto a las demás personas, lo que significa que los estudiantes tienen respeto por sí mismos como hacia los demás, lo cual es una fortaleza del trabajo docente.

CUADRO 28**¿Antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?**

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
SIEMPRE	23	92,00
A VECES	2	8,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

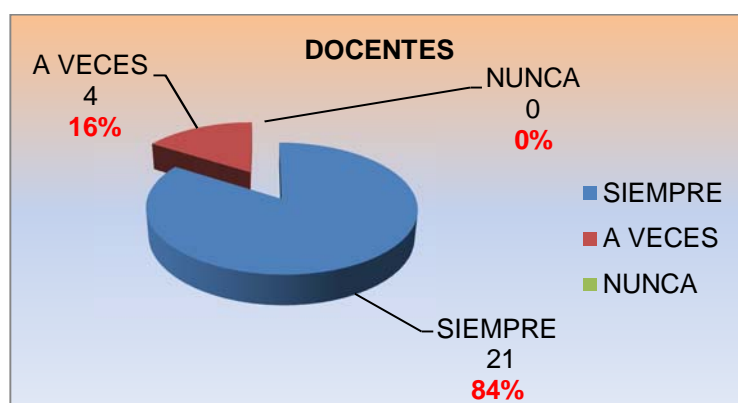
**Gráfico 27:** ¿Antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?

De los 25 docentes investigados, 23 docentes, esto es el (92%) consideran que siempre antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior, y 2 docentes (8%) señalan que a veces.

La mayoría de docentes manifiestan que siempre antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior, lo que nos demuestra que el docente si realiza la realimentación antes de impartir la nueva clase.

CUADRO 29**¿Crea un ambiente agradable antes de iniciar la clase?**

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	21	84,00
A VECES	4	16,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

**Gráfico 28:** ¿Crea un ambiente agradable antes de iniciar la clase?

De los 25 docentes investigados, 21 docentes, esto es el (84%) consideran que siempre crean un ambiente agradable antes de iniciar la clase y 4 docentes (16%) manifiestan que a veces.

La mayor parte de los docentes opinan que siempre crean un ambiente agradable antes de iniciar la clase, lo que demuestra que existe interés del docente para motivar a los estudiantes, esto facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO 30

¿Orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	19	76,00
A VECES	6	24,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

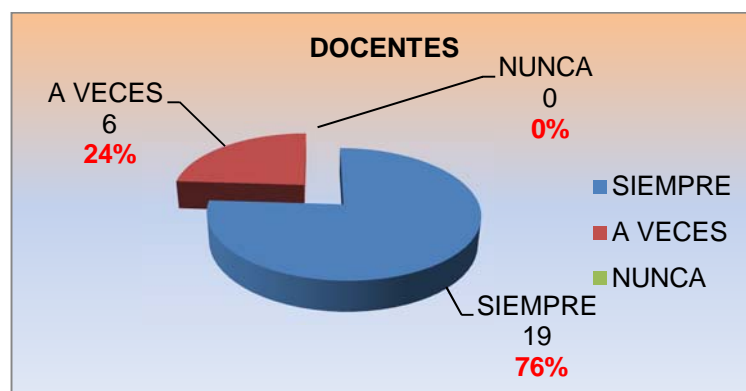


Gráfico 29: ¿Orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir?

De los 25 docentes investigados, 19 docentes, esto es el (76%) considera que siempre orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir y 6 docentes (24%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre orientan a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir, lo que significa que el docente si sabe enseñar a cómo resolver problemas; esto se refleja en los estudiantes.

CUADRO 31

¿Inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	24	96,00
A VECES	1	4,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

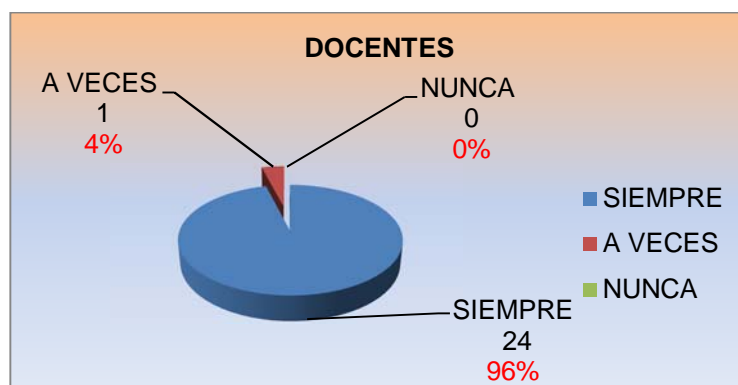


Gráfico 30: ¿Inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas?

De los 25 docentes investigados, 24 docentes, esto es el (96%) considera que siempre inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas, 1 docente (4%) manifiesta que a veces.

La mayoría de docentes opinan que a siempre inculcan a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas, lo que cual es una fortaleza docente; reflejada en los estudiantes.

CUADRO 32

¿Considera útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje?

DOCENTES	TOTAL	
	f	%
ALTERNATIVAS		
SIEMPRE	21	84,00
A VECES	4	16,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	25	100

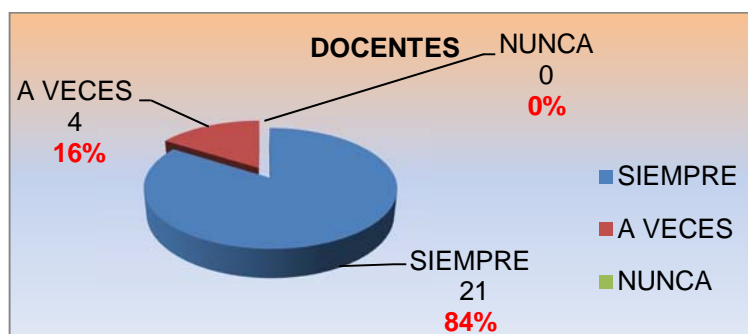


Gráfico 31: ¿Considera útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje?

De los 25 docentes investigados, 21 docentes, esto es el (84%) consideran que siempre es útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje; 4 docentes (16%) manifiestan que a veces.

La mayoría de docentes opinan que siempre es útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje, lo que significa que el docente si debe contar con una guía didáctica para que los estudiantes sean motivados durante el proceso de enseñanza aprendizaje y de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos trazados, las preguntas directrices y los resultados de la investigación, se plantean las siguientes conclusiones:

- ❖ La investigación demuestra que la mayoría de estudiantes a veces les gusta ir a la escuela, lo que significa que hay niveles de desmotivación situación que genera inseguridad, preocupación, temor o ansiedad, situación que dificulta su aprendizaje.
- ❖ La desmotivación se debe a un conflicto interior. Según Camilo Jácome citado en la página web, http://www.abcdelbebe.com/etapas/noticias/pautas_para_trabajar_en_la_desmotivacion_escolar_del_nino, afirma que: “Es necesario entender que cada caso es específico. Sin embargo, puede estar relacionado con diferentes causas, como sentimientos de inseguridad”.

El autor explica que la razón por la cual el niño se siente desmotivado al hacer sus tareas es que él toma esa actitud para defenderse y evitar un sufrimiento mayor.

- ❖ En la realización de las tareas escolares, la desmotivación afecta en su autonomía porque impide que los estudiantes trabajen y

construyan por si solos su conocimiento, y que siempre dependan o necesiten de la ayuda de los docentes o padres de familia; lo que dificulta el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues las tareas ayudan a que los niños reflexionen refuercen lo aprendido.

- ❖ La discusión del tema tratado se refiere a la forma de trabajo docente que se caracteriza por ser tradicional, verbalista, memorista e impositivo, generando desmotivación, pues no permite la participación, el análisis crítico y la reflexión de los estudiantes, haciendo de ellos sujetos pasivos.
- ❖ Se evidencia la falta de planificación del docente y el uso de material didáctico al impartir sus clases, esto es un problema porque no permite que los estudiantes asimilen los conocimientos y habilidades de una manera sostenida, pues constituyen herramientas primordiales que potencian la enseñanza y el aprendizaje.
- ❖ En un tema tratado nunca se trabaja en grupos, lo cual no le permite al estudiante desarrollar las capacidades y mucho menos descubrir las fortalezas que existe dentro del aula.
- ❖ La Guía Didáctica es un instrumento de ayuda y apoyo para el maestro, para generar situaciones motivadoras en los estudiantes, optimizar el trabajo docente y facilitar aprendizajes significativos en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- ❖ La desmotivación en los estudiantes requiere de más cuidado y apoyo al estudiante, para que se sienta escuchado, querido y respetado. Según Milton Ochoa, citado en la página web, http://www.abcdelbebe.com/etapas/noticias/pautas_para_trabajar_en_la_desmotivacion_escolar_del_nino, “Los maestros son los principales supervisores para detectarla y tratarla a tiempo”.
Esta definición permite al docente buscar alternativas para solucionar problemas detectados en el aprendizaje.
- ❖ Se debe enviar trabajos entretenidos, que los estudiantes no se sientan recargados con actividades sino motivados por hacer las actividades escolares. Igualmente, hay que orientarles en sus intereses vocacionales y de ocio, así como reconocerles y valorarles su trabajo y esfuerzo, aunque no vaya acompañado de los resultados apetecidos. Por supuesto, hay que dar ejemplo leyendo, mostrando curiosidad por aprender, y fomentando un ambiente agradable; para llegar a un aprendizaje significativo.
- ❖ Es muy importante que los docentes utilicen nuevas estrategias que motiven a los estudiantes, permitan el desarrollo del análisis crítico, ya que esto lleva a los estudiantes a dar sus puntos de vista, lo que permite la criticidad respecto a problemas de la realidad donde se desenvuelve para que tenga éxito en el grupo social.
- ❖ Usar Material Didáctico en el aprendizaje de los estudiantes dentro de la sala de clases, es importante y depende del docente, pues éste juega un papel fundamental para tener un excelente aprendizaje en los mismos. Por lo tanto, es necesario que el docente maneje técnicas y materiales que hagan más sencilla la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables en su vida personal y social.

- ❖ El docente puede cambiar su forma de trabajo con los estudiantes dándoles la oportunidad de participar en talleres pedagógicos y exposiciones acordes con su edad y de esta manera lograr la creatividad, el compañerismo y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje
- ❖ El docente también puede combatir el fracaso escolar. Por ejemplo, es importante confiar en las capacidades de los estudiantes, así como generar conductas y actividades que ayuden a que los estudiantes se sientan vinculados con la familia. De este modo, comunicación, flexibilidad, afecto y negociación son fundamentales para evitar la desmotivación.
- ❖ Es recomendable que los docentes identifiquen los factores que están contribuyendo a la desmotivación de los estudiantes, mostrarles cómo buscar positivamente modos de superar las dificultades o estimularles la curiosidad. Además, también hay que darles apoyo durante su proceso de aprendizaje, dedicarles tiempo, escucharles y ayudarles.
- ❖ Es muy importante que los docentes utilicen diferentes clases de juegos y dinámicas antes y después de impartir sus conocimientos para que el niño se sienta motivado y predispuesto al trabajo.
- ❖ Diseñar una Guía Didáctica como documento de apoyo pedagógico facilitará la tarea de docente en forma adecuada, eficiente y eficaz; le proporcionará una información adecuada y un conjunto de sugerencias y orientaciones para dinamizar y optimizar el trabajo docente, crear un ambiente motivador en el proceso de aprendizaje; en definitiva, permitirá mejorar la motivación en el aula y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

JUSTIFICACIÓN

Los resultados de la investigación realizada demuestran que la mayoría de los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Calderón, no crean un ambiente agradable, no utilizan juegos de motivación dentro y fuera del aula, no trabajan en grupos y las clases que imparten son tradicionalistas, afectando al proceso de enseñanza aprendizaje, lo que significa que los estudiantes al momento de asimilar los conocimientos se encuentran desmotivados y el aprendizaje no es significativo.

Frente a esta realidad se hace importante desarrollar una guía con un conjunto de actividades lúdicas que permita optimizar el tiempo del docente que facilite los aprendizajes, instruir a los docentes en el uso de los juegos de motivación aplicadas a las asignaturas de la malla curricular facilitando el aprendizaje.

La guía didáctica contiene una parte teórica y otra parte práctica. En la teórica se analizan algunos elementos conceptuales acerca de: ¿qué son actividades lúdicas?, ¿qué importancia tienen los juegos de motivación? y ¿cómo se clasifican de acuerdo a los tipos de juegos de motivación? En la parte práctica se detallan algunos juegos didácticos importantes para facilitar el trabajo docente, mejorar la enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La guía didáctica se fundamenta en el paradigma constructivista con respecto a los juegos de motivación. El estudiante es el único ser involucrado en construir su propio conocimiento, básicamente actuando como sujeto activo estará guiado y orientado por el profesor. La corriente constructivista tiene un carácter integrador que ayudan a analizar y a explicar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Flores, Rafael, (1995), en una cuarta corriente de la pedagogía social constructivista: "...basa los éxitos de la enseñanza en la interacción y la comunicación de los alumnos y en el debate y en la crítica argumentativa del grupo para lograr resultados cognitivos y éticos colectivos y soluciones a los problemas reales comunitarios mediante la interacción teórico-práctica...". (p.192)

En esta definición se habla de la interacción como la base para el desarrollo grupal, para lograr operaciones mentales internas que les permita a los y las estudiantes pensar, resolver, y decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales

Esta corriente del aprendizaje intenta dar respuestas a muchos aspectos del comportamiento social, es decir la puesta en práctica en los tiempos modernos, ya que el término constructivismo se refiere básicamente a la integración de una serie de enfoques cuyo objetivo es la construcción del estudiante en el proceso de aprendizaje, poniendo mucho énfasis en la creatividad, juego y la investigación. Para afianzar esta visión los docentes deben contar con una guía de trabajo de juegos de motivación adaptados a la asignatura que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje.

OBJETIVOS

General

Dotar a los y las docentes de un conjunto de estrategias que contienen las actividades lúdicas que faciliten su enseñanza y permitan el aprendizaje significativo de los y las estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Calderón.

Específicos

- Conocer la importancia de los juegos de motivación adaptados a la asignatura dentro y fuera del aula.
- Seleccionar los juegos de motivación a ser utilizados en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Determinar el procedimiento que contiene cada juego para utilizar según la realidad de los y las estudiantes en el proceso de enseñanza.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

Para que los juegos de motivación sean aplicados a las diferentes asignaturas es necesario que los docentes tomen en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Deben mirar a la guía didáctica como un instrumento de ayuda más no como una solución al problema.
- Los juegos de motivación son fáciles de aprender y aplicar dentro y fuera del aula.
- Es importante crear otros juegos de motivación.

- Se promueve la participación y el diálogo como eje central de la actividad.
- Sirve de refuerzo en el aprendizaje cognitivo y afectivo.
- Es importante crear confianza y seguridad antes y después de desarrollar cada juego.
- Se debe observar el desarrollo de los juegos para evaluar, crear juicios de valor, tomar decisiones y dar importancia.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FISICA

La presente propuesta (guía didáctica de juegos de motivación) está dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren” de la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Calderón.

FACTIBILIDAD

El presente trabajo investigativo cuenta con el respaldo de las autoridades del plantel, docentes, estudiantes y padres de familia.

Para la elaboración y ejecución de la guía didáctica se cuenta con el financiamiento propio del investigador responsable.

Es de factibilidad pedagógica porque este trabajo guiará a los docentes en su labor activo dentro y fuera del aula, lo que permitirá alcanzar los objetivos propuestos en la planificación curricular y son fáciles de utilizar.

La propuesta cuenta con una factibilidad legal, la cual es necesaria para el desarrollo y una mejor comprensión, como expone la Constitución de la República del Ecuador en su Art.343 que dice:

El sistema nacional de educación nacional tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la

población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, influyente, eficaz y eficiente. (p.71)

Este artículo toma a la educación como la base para el desarrollo de las capacidades del ser humano dentro de un ambiente motivador.

También se respalda en el Art.38, literal a) del Código de la Niñez y Adolescencia, que manifiesta: “La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo...”. (p. 10)

Según el artículo los niños y niñas tienen derecho a un desarrollo integral de sus capacidades por medio de actividades lúdicas.

IMPACTO

Los beneficiarios directos con la aplicación de la propuesta son los docentes, pues les permitirá facilitar el aprendizaje, cambiar la metodología tradicional, desarrollar actividades lúdicas motivadoras, participativas, creativas que permitan lograr un ambiente agradable entre los niños y niñas; en definitiva, lograr aprendizajes significativos dentro del aula.

Los beneficiarios indirectos son los niños y niñas y los padres de familia.

LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA

La evaluación de la aplicación de la propuesta tomará en cuenta procesos de autoevaluación, coevaluación, observación y análisis crítico entre las y los docentes de la institución.

El análisis de los datos obtenidos permitirá ver si las estrategias utilizadas por los maestros han sido adecuadas o no dentro y fuera del aula. Esta información será el punto de partida para tomar decisiones respecto al uso de las técnicas.

Antes de la aplicación de la propuesta, se realizará un proceso de validación de la guía, para la cual se aplicará un instrumento a dos expertos.

PARTE TEÓRICA

¿QUÉ SON ACTIVIDADES LÚDICAS?

Las actividades lúdicas son técnicas que fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Respecto a las actividades lúdicas, Carlos. A Jiménez. V, citado en la web, http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&i=52&Itemid=53, describe:

...la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

En esta definición, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

¿QUÉ ES EL JUEGO O LÚDICO EDUCATIVO?

Es una actividad lúdica atractiva y motivadora, capta la atención de los y las estudiantes hacia la materia. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en las planificaciones del docente.

Según la página web, <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>, deduce que el juego es una:

Actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales sico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre.

En esta definición se muestra el proceso de transformación que debe sufrir el juego de acuerdo a las etapas del individuo en la búsqueda de un desarrollo integral, queriendo decir con esto que el juego puede incluirse en todos los aspectos de desarrollo; además, se visionan al juego como herramienta de construcción individual en donde cada uno toma parte de su propia construcción.

El juego es la actividad esencial de la infancia: permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. En el juego el niño inventa personajes, imita papeles, actúa como si fuese el papá, la mamá, el maestro, entre otros.

ALONSO PALACIOS, María Teresa, (1996), menciona que: “el juego proporciona el desarrollo individual, es un medio para socialización...”. (p.42)

Según la autora, por medio del juego el niño se integra al grupo, y desarrolla ciertas habilidades. También el niño aprende a comunicarse con los demás, a establecer y respetar reglas, a aceptar éxitos y fracasos; a convivir, compartir y respetar.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

El juego es una actividad mediante la cual el niño practica sus futuros roles en la sociedad, cuestiona viejos modelos, se atreve a idear un futuro y aprende a identificar su propio destino.

En un informe reciente realizado sobre la importancia del juego en los niños, Grendy Mota y Yaritza Sánchez, citadas en la página web, http://www.actiweb.es/educacionenlinea/importancia_del_juego_2.html, afirman que: "...a través de múltiples estudios se descubrió que la falta de tiempo libre para jugar puede afectar el desarrollo intelectual, social, creativo y físico de un niño".

Para que los niños y niñas puedan desarrollar esas capacidades es necesario que se les permita explorar y jugar libremente, tener acceso a distintas personas, objetos y situaciones diversas. Es importante que el niño o niña pueda tener contacto con una variedad de objetos, materiales y ambientes.

El juego es importante para el funcionamiento psicológico de los niños y niñas el cual requiere de estímulos para desarrollar ciertas capacidades físicas, cognitivas, emocionales (como expresar afecto, tolerar frustraciones, poder esperar) y sociales (como compartir, escuchar, dar y recibir elogios).

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

INFLUENCIA DEL JUEGO SOBRE LOS DISTINTOS PLANOS DEL DESARROLLO INFANTIL

Una vez conocido el “sentido” que la actividad lúdica parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, cabe que nos ocupemos, aunque sea de forma de síntesis, de los efectos que el juego tiene en el desarrollo de los niños y niñas menores de 12 años. Así pues, se considera:

El juego como factor de maduración motriz

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas.

Desde su perspectiva globalizadora Decroly, citado en la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, integró el juego como:

... instrumento de desarrollo y de aprendizaje. Desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos, progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

De acuerdo con el autor los niños desde el nacimiento realizan movimientos de sus extremidades, estos les ayuda al desarrollo de su motricidad.

Así, con la edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física como por ejemplo (montar en bicicleta, jugar a la rayuela, entre otros).

Respecto al juego como factor de maduración motriz en la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, afirma que:

Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina. Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc.

En la mencionada cita establece que la consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta al placer de conseguir, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

El juego como potenciador de la actividad cognitiva

A lo largo de toda la Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget citado en la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, manifiesta que:

Las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

En esta definición se menciona la relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos senso-motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

El juego como facilitador del desarrollo afectivo

En los primeros años los juegos se desarrollan en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Respecto al juego como facilitador del desarrollo afectivo la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, establece que: "... el juego es el lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones, en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad".

Una aportación a esta definición es que el juego es utilizado como psicoterapia, para los niños ya que los impulsos que han sido oprimidos,

los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en él, logrando cambios en la personalidad de los niños.

El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables, ayudando a revivir motivos de alegría.

Otra función del juego según el desarrollo afectivo de los y las estudiantes se menciona en este documento en la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, como una actividad para: "... llenar el tiempo".

Según esta definición el juego les ayuda a mantener el tiempo ocupado a los niños lo cual no les permite estar ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.

El juego y la socialización

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Es social hasta tal punto que son transmitidos de una generación a otras en contextos socializadores como los juegos tradicionales.

En esta actividad de enseñanza aprendizaje Stambak, citado en la página web, <http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>, argumenta que: "... la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas".

En el juego los niños aprenden a interactuar entre jugadores y el entorno expresando y confrontando sus puntos de vista y opiniones.

Otros autores indican que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación.

Beneficios del juego

Los juegos, son fundamentales para lograr una motivación que conduzca a los niños y niñas hacia un futuro más integrado con las ciencias, obteniendo beneficios importantes.

En la página web, <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>, se menciona una lista de beneficios del juego como:

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico. Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional. Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales. El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Es usual decir que la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas muchas veces depende de la metodología de educación que se aplica en su formación.

TIPOS DE JUEGO

De acuerdo a **su forma de desarrollo** el juego puede ser realizado al igual que muchas actividades, de forma libre o dirigido por alguna persona que reúne ciertas características que le permiten lograrlo. Teresa Lleixa Arribas, (2004), establece dos tipos de juego como:

El Juego Libre: Entendemos por el juego libre aquel en el que el o los participantes buscan satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen las condiciones y las reglas del juego.

El Juego Dirigido: Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos. (p. 184).

Las características de estos tipos de juegos es que se realizan en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad gregaria del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.

En la página web, <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>, se menciona dos tipos de juegos de acuerdo **al espacio donde se desarrolla**, estos son:

Juegos al Aire Libre: Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio. Juegos de Interior: Son todas aquellas actividades por naturaleza contrarias al tipo anterior que son de desarrollo pasivo y por ende los movimientos son realizados por segmentos corporales.

En la cita se menciona a estos tipos de juegos porque son útiles para realizarlos dentro o fuera del aula, mediante los movimientos

corporales, para lograr una mejor interacción entre docentes y estudiantes.

De **acuerdo a la función que cumplen** los juegos, en la página web, <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.html>, los clasifica en:

Juegos rompehielos: Son dinámicas apropiadas, como su nombre lo indica, para romper el hielo e incrementar el espíritu misionero, especialmente cuando se trata de niños. **Juegos de integración:** Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos. **Juegos de relevos:** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos). **Los juegos de ingenio:** Son la manera ideal para desarrollar y ejercitar la inteligencia resolviendo acertijos y problemas lógicos podemos aprender nuevas formas de razonamiento y tener la mente ejercitada para aprovechar al máximo nuestro potencial intelectual.

Según la cita estos tipos de juegos ayudan al desarrollo del pensamiento, por medio de los cuales los estudiantes desarrollan las capacidades cognitivas.

En la parte práctica se desarrollan juegos de acuerdo a su forma de desarrollo, al espacio donde se realizan y de acuerdo a la función que cumplen:

PARTE PRÁCTICA

JUEGOS DE ACUERDO A SU FORMA

A estos tipos de juegos se los ha tomado en cuenta como una estrategia dentro del aula para que los estudiantes se sientan motivados en el momento de aprender. Se plantea los siguientes juegos: la araña, las pelotas, la casa se quema, los islotes, la madre, pato pato oca, zorros y lobos, y las flores y el viento.

Estos juegos permiten a los docentes:

- Mantener una buena comunicación interpersonal.
- Guiar la participación activa de los estudiantes.
- Crear un clima democrático.
- Incentivar la participación espontánea.
- Generar el consenso en la toma de decisiones.
- Permitir la predisposición y colaboración.
- Permitir el intercambio de destrezas y conocimientos.
- Formar grupos de manera espontánea y dinámica.

Para determinar estas características se plantean los siguientes juegos:

LA ARAÑA

¿En qué consiste este juego?

Seleccione a un estudiante que haga araña, el cual tiene que tejer una telaraña con los participantes que toque

.



¿Cuál es el propósito?

Medir la agilidad y rapidez de los estudiantes en sus actividades escolares.

¿Cuál será el número de participantes?

Debe formar grupos de siete participantes.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado que se debe utilizar para este juego es el patio.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Marque una raya en medio del campo de juego de lado
2. El jugador que hace de araña debe coloca los brazos extendidos y sólo puede moverse por encima de la línea.
3. Los jugadores tienen que colocarse a un lado del campo, cuando la araña dice ¡a pasar! todos pasan al otro lado del campo.
4. Mientras los jugadores pasan, la araña intenta tocar al mayor número posible.
5. Los jugadores atrapados se transforman también en arañas y forman una telaraña cogidos de las manos, con lo que cada vez es más difícil cruzar, de un lado a otro de la línea.
6. Los jugadores libres van pasando de lado a lado del campo que todos han sido ya atrapados.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Este juego tiene que evaluarlo con los parámetros que el docente crea necesario.

¿Qué se recomienda al docente?

Este juego se les recomienda realizar con todos los estudiantes, para lograr la integración de todo el grupo.

LAS PELOTAS

¿En qué consiste este juego?

Seleccione dos pelotas de colores diferentes y formar dos equipos.



¿Cuál es el número de participantes?

Debe seleccionar solamente ocho participantes por grupo.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado que se debe utilizar para este juego es el patio.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Divida a los jugadores en dos equipos, cada equipo recibe una pelota, una será la perseguida y la otra la perseguidora.
2. Quien lleva la pelota perseguidora intentará atrapar al que lleva la perseguida para intercambiarse los papeles.
3. En cualquier momento, quien lleva la pelota perseguida puede pasarla a un compañero de su equipo para evitar ser capturado.
4. El jugador que lleva la perseguidora puede también pasar la pelota a sus compañeros para que intenten atrapar al que lleva la perseguidora.
5. El juego se acaba cuando los participantes ya están cansados de correr pues no hay ganadores.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda a los maestros jugar en el patio ya que esta actividad necesita de espacio y nos sirve como un juego de conocimientos previos.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Finalmente se evaluará al estudiante que esté atento a la pelota será el ganador o tendrá el mayor puntaje.

LA CASA QUE SE QUEMA

¿En qué consiste este juego?

En este juego debe elegir un jugador central el cual no tendrá casa propia y los otros participantes tendrán su propia casa.

¿Cuál es el propósito?

Lograr la atención del estudiante.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar cinco o más participantes para este juego.

¿En qué lugar se realiza?

El lugar apropiado que se debe utilizar para este juego es el patio.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Delimite el terreno de juego, y cada participante se coloca en un sitio diferente.
2. Uno de los participantes permanecerá en el centro, sin tener una casa propia.
3. El jugador central dice ¡la casa se quema! todos deberán cambiar de casa. El jugador central aprovechará entonces para quedarse él con una.
4. El nuevo jugador central deberá repetir el grito para intentar colocarse en una casa.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda utilizar este juego como integración de los estudiantes

¿Cómo se debe evaluar este juego?

El docente evaluará de forma cualitativa.



LOS ISLOTES

¿En qué consiste este juego?

En llenar una lavacara de agua, se ponen los platos flotando en el agua; a cada plato se le asigna un valor en puntos o un premio que se escriba en él.



¿Cuál es el propósito?

Desarrollar la motricidad fina y gruesa logrando mejorar la letra en sus primeros años.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar uno o más participantes para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado que se debe utilizar para este juego es el patio.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Trace un círculo desde donde debe lanzar las monedas.

2. El jugador lanza hasta 5 monedas. Para ganar los puntos o los premios, la moneda deberá caer y mantenerse encima del plato. Si cae fuera de la lavacara o al agua no cuenta.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda a todos los maestros utilizar este juego como refuerzo matemático.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

La forma de evaluar el juego será al niño que menos tiempo se demore realizando esta actividad.

LA MADRE

¿En qué consiste este juego?

En este juego se elige un jugador que haga de madre y los otros jugadores lo imitan en todo lo que haga.

¿Cuál es el propósito?

Lograr que el estudiante trabaje solo y que el coordinador logre la atención y la disciplina entre ellos.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar tres o más participantes para este juego

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado que se debe utilizar para este juego es el patio.

¿Qué pasos debe seguir?

1. La madre empieza a caminar y todos la siguen imitando los gestos que vaya haciendo y siguiendo el recorrido que marque.



2. A lo largo del camino la madre va saltando, corriendo, agachándose y pasando por diferentes sitios intentando despistar al resto de los jugadores.
3. Al cabo de un rato cede el sitio, se pone al final de la cola y se vuelve a jugar con una nueva madre.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda a los maestros jugar en el patio ya que se necesita un sitio grande.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Finalmente se evaluará en forma individual.

PATO, PATO, OCA

¿En qué consiste este juego?

Tiene que nombrar a un jugador que haga de pato y los demás jugadores deben formar un círculo.

¿Cuál es el propósito?

Desarrollar la velocidad en los estudiantes.

¿Cuál será el número de participantes?

Seleccione de 10 a 60 participantes

¿En qué lugar se debe realizar?

Se lo puede realizar en el aula o patio

¿Qué pasos debe seguir?

1. Los jugadores, deben sentarse formando un círculo.
2. El jugador que hace de pato por la parte de afuera, tocando ligeramente la cabeza de cada jugador y repite las palabras: "Pato, pato, pato".
3. Esto continúa hasta que toca una cabeza y dice la palabra: "Oca"
4. Al jugador que ha tocado y pronunciado la palabra Oca, corre hasta atraparlo antes que llegue al lugar vacío del círculo, para que este lo substituya.



¿Qué se recomienda al docente?

1. Si el grupo es numeroso fórmese dos círculos.
2. Advierta a los niños que deben tocar las cabezas ligeramente.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Este juego se lo puede evaluarlo en el área de cultura física en la destreza de correr.

ZORROS Y LOBOS

¿En qué consiste este juego?

En formar parejas, cada pareja debe estar sentada espaldas contra espaldas; uno es el lobo y otro es el zorro.



¿Cuál es el propósito?

Lograr una interrelación dentro del grupo.

¿Cuál será el número de participantes?

Se lo realizará con todos los integrantes del grupo

¿En qué lugar se debe realizar?

Busque un lugar apropiado para la ejecución del juego

¿Qué pasos debe seguir?

1. El maestro nombra al zorro o al lobo. Si dice zorro: el zorro se escapa y el lobo lo persigue. Si dice lobo el lobo se escapa y el zorro lo persigue.
2. Cuando un niño coge a otro, ambos se sientan en el suelo dispuestos a empezar de nuevo.



¿Qué recomendaciones debe tomar el docente?

Se recomienda que el niño perseguidor sea elegido voluntariamente.

Mantener limpio el espacio para que el niño pueda desplazarse.

¿Cómo se debe evaluar el juego?

Debe evaluar mediante una tabla descriptiva para conocer la relación del niño con el juego.

LAS FLORES Y EL VIENTO

¿En qué consiste este juego?

Debe formar dos grupos iguales. Un grupo, el de las flores, y el otro grupo, el del viento,

¿Cuál es el propósito?

Motivar la mente de los estudiantes durante la clase.

¿Cuál será el número de participantes?

Se lo realizara con todos los integrantes del grupo

¿En qué lugar se debe realizar?

Se realizará en el campo abierto o salón de clase.

¿Qué pasos debe seguir?

1. Coloque en las líneas de base a los jugadores de los grupos.
2. El grupo, el de las flores, decide el nombre de una flor, y el otro grupo, el del viento, trata de adivinar el nombre elegido por las Flores.
3. Las Flores avanzan hacia la línea de viento. Los jugadores del Viento procuran adivinar el nombre de la Flor elegida por los adversarios.



4. Cuando se acierta el nombre, las Flores se dan vuelta y corren hacia su base perseguidas por los jugadores del Viento.
5. El juego prosigue; el viento elige un nombre y las flores tratan de adivinarlo.

¿Qué recomendaciones debe tomar el docente?

Debe evitar que el juego se alargue, hágase que el grupo de las Flores faciliten indicios al del Viento: el color, la primera letra del nombre, etc.

¿Cómo se debe evaluar el juego?

Evalué este juego durante el momento en que los estudiantes vayan adivinando el nombre de las flores.

JUEGOS DE ACUERDO AL ESPACIO DONDE SE DESARROLLAN

Estos juegos son muy importantes por cuanto les ayudan a los estudiantes a un buen desarrollo corporal y una buena interacción con su entorno. Entre los cuales encontramos: juego de las verdades, los animales, las sillas musicales, el mercado, el boliche, ¡Qué no llegue el mensaje!, La silueta fantasma, Me he ido África entre otros.

Estos juegos permiten a los docentes:

- Motivar las actividades escolares dentro del aula.
- Mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes.
- Permitir la interrelación social entre estudiantes.
- Protagonizar la práctica de valores éticos y morales.
- Estimular confianza y seguridad entre docente y estudiantes.
- Mejorar el autoestima de los estudiantes.
- Sirve al docente como estrategias motivacionales.

OBJETIVO: lograr la integración entre los estudiantes mediante los juegos internos y desarrollar la participación, y colaboración entre ellos.

LAS VERDADES

¿En qué consiste este juego?

En escuchar las frases e imitar cuando sean verdaderas



¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar cuatro o más participantes para este juego

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Qué debe realizar el docente

1. Todos los participantes se colocan mirando al conductor del juego
2. El conductor dice una frase en la cual alguien realiza una acción determinada .por ejemplo "El carpintero sierra la madera".
3. Los jugadores deberán imitar la acción sólo en el caso de que la frase sea verdadera, en caso contrario deberán permanecer quietos.
4. El conductor va complicando las frases para que sea más difícil saber si son ciertas o no y el jugador que se equivoque queda eliminado.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda que el docente dirija el juego.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Para la evaluación se tomará en cuenta la atención y concentración que el niño preste al juego.

LOS ANIMALES

¿En qué consiste este juego?



¿Cuál es el propósito?

Desarrollar la observación y el oído al escuchar los sonidos de los animales.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar cuatro o más participantes para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Qué debe realizar el docente?

1. Ubique a los niños de pie en círculo.
2. Mencione el nombre de un animal y una acción de las que realiza.
Por ejemplo: La rana salta
3. Todos los participantes deberán imitar el animal en la actitud dicha por el conductor hasta que diga un nuevo animal.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable utilizar este juego cuando se estudia los animales para lograr un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se evaluará al estudiante que reconozca rápidamente el sonido del animal.

LAS SILLAS MUSICALES

¿En qué consiste este juego?

Los niños tienen que bailar alrededor de las sillas.

¿Cuál es el propósito?

Lograr la atención del estudiante para realizar este juego y nos permite el entretenimiento de los mismos.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe jugar con todos los participantes del salón.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Los materiales que se deben utilizarse son las sillas, grabadora y CD.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Coloque todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.
2. Ubique a los jugadores alrededor de las sillas.
3. Ponga la música, y los jugadores girando deben seguir el ritmo. En el momento en que para, todo mundo intenta sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin asiento está eliminado.



4. Retire una silla y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable que el docente participe en el controlando la música.

EL MERCADO

¿En qué consiste este juego?

En designar a un jugador que haga de tendero y los otros jugadores hacen de ladrones.

¿Cuál es el propósito?

Medir la velocidad de cada integrante.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar tres o más participantes para este juego

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase y También se puede utilizar el patio.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Se utiliza una tiza y pequeños objetos o juguetes.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Con una tiza marque en el suelo un círculo de unos dos metros de diámetro. Si no puede pintar el suelo, se utilizan las baldosas para delimitar el espacio.
2. Un jugador hace de vendedor y expone los objetos dentro de la zona marcada previamente. Hecho esto el niño se sienta en el centro.
3. Los jugadores que hacen de ladrones intentarán sustraer los objetos al tendero.
4. El tendero puede proteger su mercancía tocando a los ladrones sin salir del círculo. Los ladrones tocados quedan eliminados.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable utilizar objetos que le llame la atención al estudiante y establecer normas de juego.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Sera evaluado con parámetros cualitativos que el docente haya planificado para este juego.



EL BOLICHE

¿En qué consiste este juego?

En crear un boliche y encanastar las veces que más pueda.



¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar un participante para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Un vaso plástico, un trozo de cordel y plastilina.

¿Qué pasos debe seguir?

1. Haga un pequeño agujero en el centro del fondo del vaso.
2. Pase el cordel al que se le ha hecho un nudo en la punta para que no se salga del vaso.
3. En el extremo libre del cordel ponga una bola de plastilina de unos tres centímetros de diámetro.
4. Terminado el boliche, el jugador elegido tiene que dejar colgar la bola, y debe hacer un rápido movimiento con la muñeca de forma que vaya a encanastarse en el vaso.



¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda utilizar este juego para el desarrollo de la motricidad fina.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se tomará mucho en cuenta al número de encestes que el estudiante realice.

¡QUÉ NO LLEGUE EL MENSAJE!

¿En qué consiste este juego?

En este juego debe formar grupos, cada grupo forma un círculo y uno de los niños o niñas queda fuera del círculo.

¿Cuál es el propósito?

Medir la velocidad de cada integrante.

¿Cuál será el número de participantes?

Debe seleccionar seis o siete niños por grupo.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase y también se puede utilizar el patio.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Se utiliza una tiza y pequeños objetos o juguetes.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Marque en el suelo un círculo de unos dos metros de diámetro. Si no puede pintar el suelo, se utilizan las baldosas para delimitar el espacio.
2. Un jugador hace de vendedor y expone los objetos dentro de la zona marcada previamente. Hecho esto el niño se sienta en el centro.



3. Los jugadores que hacen de ladrones intentarán sustraer los objetos al tendero.
4. El tendero puede proteger su mercancía tocando a los ladrones sin salir del círculo. Los ladrones tocados quedan eliminados.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable utilizar objetos que le llame la atención al estudiante y establecer normas de juego.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Será evaluado con parámetros cualitativos que el docente haya planificado para este juego.

LA SILUETA DEL FANTASMA

¿En qué consiste este juego?

En este juego consiste en adivinar la silueta de los compañeros.

¿Cuál es el propósito?

Desarrollar la expresión corporal.

¿Cuál será el número de participantes?

Selecione de 12 a 50 participantes.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Sábana y foco de luz, (vela o linterna)

¿Qué debe realizar el docente?

1. Arme una pantalla con la sábana y coloque una vela o linterna tras la sábana. Solicite a los jugadores que se sientan delante de una pantalla.
2. Todos los jugadores se tapan los ojos con las manos (se exige limpieza en el juego)
3. El director del juego coge a uno de los jugadores y lo coloca detrás de la pantalla.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda utilizar representaciones de oficios, mímicas con las manos, sombras chinescas, siluetas de objetos, entre otros.



ME HE IDO A ÁFRICA

¿En qué consiste este juego?

Consiste en memorizar el mayor número de palabras según el abecedario.

¿Cuál es el propósito?

Medir el nivel de la memoria, mediante la retención de las palabras.

¿Cuál será el número de participantes?

Entre 20 y 30 jugadores, en número par.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Forme un círculo con los jugadores y nombre un director del juego empieza a decir: "Me he ido a África y me he llevado un anillo" (porque ésta palabra," anillo", empieza por "a").
- 2.



3. El siguiente, ha de enlazar y decir: "Me he ido a África y me he llevado un anillo y un bastón" porque bastón empieza por "b").
4. El tercero: "Me he ido a África y me he llevado un anillo, un bastón y un colchón"(porque colchón empieza por "c"). Y así sucesivamente, hasta agotar todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada palabra.
5. Para hacer el juego más vivaz, el director del juego puede interrogar bruscamente a cualquiera de los jugadores y romper el orden regular del juego, de tal modo que los jugadores no puedan tener preparada su respuesta de antemano.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se evaluará según el número de palabras que recuerde.

JUEGOS DE ACUERDO A LA FUNCIÓN QUE CUMPLEN

Los juegos de acuerdo a la función que cumplen son esenciales dentro del aula por cuanto permiten el desarrollo de destrezas y capacidades de los estudiantes. Pero como prioridad enuncia a los juegos o dinámicas rompehielos: Identificación con un animal, Me pica; juegos de integración como: dibujos en equipo y las banderas; juego de relevos como: la carrera con aros; juegos de ingenio: los crucigramas, los enigmas, los idiomas, la ventana, tres rayas, el cubo.

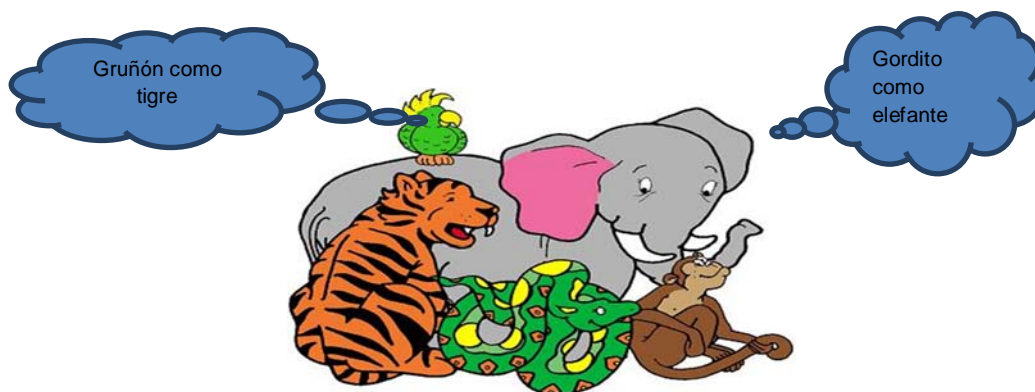
Estos juegos permiten a los docentes:

- Facilitar la adquisición de los conocimientos.
- Motivar el trabajo dentro del aula.
- Ayudar a resolver tareas escolares con facilidad.
- Incentivar una educación de calidad.
- Mejorar la participación activa de los estudiantes.
- Generar un ambiente de seguridad y confianza.
- Orientar hacia el paradigma constructivista.
- Garantizar un trabajo autónomo de los estudiantes.
- Propiciar el trabajo cimentado en valores.

IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL (juego rompehielos)

¿En qué consiste este juego?

En que cada persona debe buscar un animal con quien identificarse.



¿Cuál es el propósito?

Ayudar al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

¿Cuál será el número de participantes?

Seleccione a todo el grupo.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Pegue en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Invite al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:
2. Pida silencio, para que cada uno piense en el animal con el cual se identifica.
3. Forme equipos si el grupo es muy numeroso,
4. Pida que se presenten cada uno y luego que del nombre del animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.

5. Puede realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se puede evaluar apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

ME PICA (juego rompehielos)

¿En qué consiste este juego?

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.



¿Cuál es el propósito?

Aprender los nombres, presentación y distensión.

¿Cuál será el número de participantes?

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Qué debe realizar el docente?

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

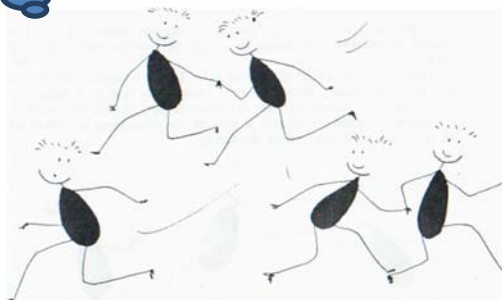
¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

DIBUJOS EN EQUIPO (juego de integración)

¿En qué consiste este juego?

El juego consiste en dibujar el tema que indique el animador.



¿Cuál es el propósito?

Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Un lápiz o fibrón por equipo 5 o más pliegos de papel por equipo.

¿Cuál será el número de participantes?

Se recomienda no más de 6 por equipo

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Qué debe realizar el docente?

1. Forme equipos según el número de participantes y el material que se disponga.
2. Ubique a cada equipo en fila, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz.
3. Coloque frente a cada equipo un pliego de papel u hoja grande.
4. Nombre un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.
5. Calcule el tiempo máximo de 10 segundos para cada integrante de los equipos.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Evalúe otorgando puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

LAS BANDERAS (juego de integración)

¿En qué consiste este juego?

El juego consiste en robar la bandera del equipo contrario.

¿Cuál es el propósito?

Fomentar el juego en equipos

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas.

¿Cuál será el número de participantes?

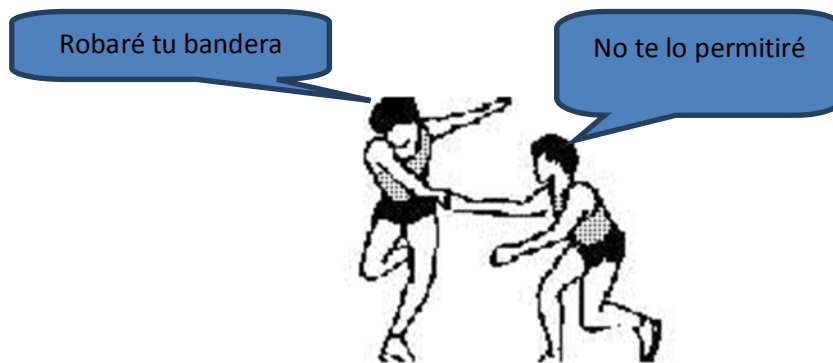
Todo el grupo.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es la cancha.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Divida a los participantes en dos equipos, a cada equipo asigne un campo amplio, y con unos límites bien definidos.
2. Designe a cada uno de los equipo una bandera, que deben colocar en su campo de forma que sea distinguible por los miembros del otro equipo.
3. Cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.



4. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

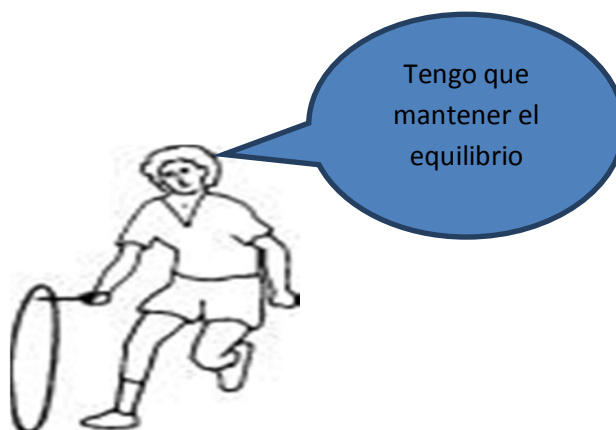
¿Cómo se debe evaluar este juego?

Evalúe otorgando puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

CARRERAS CON AROS (juego de relevos)

¿En qué consiste este juego?

En conducir un aro hasta la línea de meta, empujándolo durante todo el recorrido con un palo.



¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Un aro y un palo.

¿Cuál será el número de participantes?

Todo el grupo.

¿En qué lugar se debe realizar?

Busque un buen terreno para la ejecución del juego.

¿Qué pasos debe seguir?

1. Hacer de juez.
2. Delimite el campo de juego, marcando el punto de partida y llegada.
3. De las respectivas instrucciones del juego.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se debe evaluar el equilibrio y la velocidad de cada participante.

EL CRUCIGRAMA

¿De qué se trata?

Es una estrategia se utiliza para desarrollar procesos de análisis y síntesis respecto a cualquier tema de estudio y además sirve como instrumento de evaluación.

¿Para qué sirve?

Permite reconocer y afianzar los conocimientos además sirve para conceptualizar un tema de estudio de una manera clara.

¿Cuál es el número de participantes?

Se recomienda la participación de todos los estudiantes del aula.

¿Cuál es el lugar apropiado?

Un salón o espacio amplio, para que los estudiantes puedan trabajar en grupo.

¿Cuáles son los pasos que se deben seguir?

1. El docente debe determinar el tema motivo de estudio.
2. Explicar la bibliografía.
3. Dirigir para que se realice una lectura individual del tema, luego
4. Organizar 4,6 u 8 grupos.
5. Cada grupo recibe pistas con las cuales deberá llenar un crucigrama que está con las cuadrículas vacías a excepción de una columna y una fila con las palabras más largas.



¿Cómo se evalúa?

A través de plenarias donde cada grupo expondrá su crucigrama y adicionalmente una síntesis del contenido tratado.

LOS IDIOMAS (juego de ingenio)

¿En qué consiste este juego?

En que cada jugador deberá hablar en el idioma de su inversión pero sin dejar de atender al resto.

¿Cuál es el propósito?

Es crear sílabas o palabras con los temas que esté trabajando en el área de lengua y literatura para mejorar su pronunciación.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar dos o más participante para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Qué debe realizar el docente?

1. De un tiempo para que cada jugador invente su propio idioma a partir de una letra.
2. Los idiomas se crean repitiendo las sílabas de la palabra , con la vocal de cada sílaba detrás de la letra elegida .S i habláramos con la " p " , la palabra plátano se transformaría en **pa-ta-pa-no-po**.



3. Cuando todos los jugadores han creado su idioma, se hablan entre ellos poniendo la máxima atención en lo que dicen los demás para poder entenderlos.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable utilizar en el área de inglés y en otra materia.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se tomará muy en cuenta para evaluar este juego del estudiante la creatividad que tenga el niño para buscar el idioma y su expresión.

LA VENTANA (juego de ingenio)

¿En qué consiste este juego?

En adivinar el objeto que está oculto en menos tiempo

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar tres o más participante para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Se utilizará una hoja de papel periódico, tijeras, pequeños objetos

¿Qué debe realizar el docente?

1. Recorte un agujero de aproximadamente un centímetro de diámetro en el centro de una hoja de periódico.
2. Coloque un objeto debajo de forma que sólo se vea una pequeña porción a través del agujero.
3. Seleccione objetos poco voluminosos y empiece a mostrarlos por las partes menos identificables.



4. Los jugadores miran el agujero e intentan adivinar cuál es el objeto oculto.

¿Qué se recomienda al docente?

Es recomendable jugar entre dos personas para que el juego tenga éxito.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se evaluará el tiempo que se demore en adivinar.

TRES EN RAYA (juego de ingenio)

¿En qué consiste este juego?

En que es un juego muy conocido que agrada a los más pequeños por su sencillez y rapidez.

¿Cuál es el propósito?

Lograr la atención del estudiante y la creatividad.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar dos participantes para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

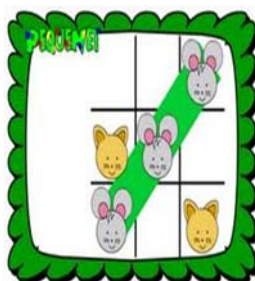
El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase.

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Una hoja de papel y lápiz.

¿Qué debe realizar el docente?

1. Dibuje la tabla con las cuatro rayas, tal como se ve en la ilustración.



2. Cada jugador elige una marca para jugar, una x o una o.
3. Por turno, cada jugador dibuja su marca en uno de los espacios del tablero, intentando que las tres de sus marcas queden eliminados en vertical, horizontal o diagonal.



Con este juego yo desarrollo
mi agilidad mental

4. Cuando un jugador lo consigue, gana la partida; en caso de empate, se vuelve a jugar.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda al docente que observe a los estudiantes que presten toda su atención.

¿Cómo se debe evaluar este juego

Se tomará en cuenta el tiempo que se demore en el juego.

EL CUBO

¿En qué consiste este juego?

Este juego plantea un desafío en tres dimensiones en forma de estrategia.

¿Cuál es el propósito?

Desarrollar la imaginación y la memoria del estudiante para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

¿Cuál será el número de participantes?

Se debe seleccionar un participante para este juego.

¿En qué lugar se debe realizar?

El lugar apropiado para realizar este juego es el salón de clase

¿Cuál es el material que se debe utilizar?

Una hoja de papel y lápiz

¿Qué debe realizar el docente?

1. Dibuja un cubo y se divide cada cara en nueve cuadrados.



2. Por turno, cada jugador marca uno de los cuadrados con una x o con una o.
3. Cada jugador intenta alinear cuatro de sus marcas contiguas, impidiendo al mismo tiempo que lo haga el contrario.
4. El primer jugador que consiga alinear cuatro de sus marcas seguidas, aunque sea diferentes caras del cubo, gana la partida.



Hola amigos sé que este juego les va a encantar porque se trata de desarrollar nuestras capacidades en diferentes áreas.

¿Qué se recomienda al docente?

Se recomienda utilizar este juego para trabajar con contenidos científicos de diferentes áreas.

¿Cómo se debe evaluar este juego?

Se evaluará el tiempo y contenido que el estudiante se demore en armar el cubo pedagógico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO PALACIOS, María Teresa. (1996). La Afectividad en el niño, Manuel de actividades preescolares, Ed Trillas, México

FLORES OCHOA, Rafael, (1994) Pedagogía de Conocimiento, Ed. Lily Solano Arévalo. Colombia.

LLEIXA ARRIBAS, Teresa. (2004). La educación física de 3 a 8 años segundo ciclo de educación infantil y ciclo inicial de Enseñanza Primaria. Ed. Paidotribo. España.

Constitución de la República del Ecuador, 2008.

Código de la Niñez y de la Adolescencia

http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=53

<http://www.funlibre.org/documentos/idrd/rondas.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>

<http://www.uneduc.cl/documentos/La%20importancia%20del%20juego%20en%20la%20educacion.pdf>

http://www.actiweb.es/educacionenlinea/importancia_del_juego_2.html

Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993--2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

<http://es.scribd.com/doc/10941127/Diccionario-Pedagogico>

GLOSARIO DE TÉRMINOS

AULA

Espacio físico en donde tradicionalmente se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje; en medio de los cuales el docente gravita generando un modelo más constructivo y menos jerárquico o tradicional.

CAPACIDAD

Poder que un sujeto tiene en un momento determinado para llevar a cabo acciones en sentido amplio (hacer, conocer, sentir...).

COGNITIVO

Procesos a través de los cuales el individuo obtiene conocimiento del mundo y toma conciencia de su entorno, así como de sus resultados.

DOCENTE

Profesional cuya función es el ejercicio de la docencia o conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje en un nivel educativo dado, también conocido como profesor o maestro.

ESTRATEGIA

Formas de planificar, organizar y desarrollar acciones propias del proceso de enseñanza-aprendizaje basadas en el hecho de que un sujeto que enseña (profesor o un determinado alumno) presenta un conocimiento ya elaborado que los demás pueden asimilar.

HABILIDAD

Disposición que muestra el individuo para realizar tareas o resolver problemas, en áreas activas determinadas, basándose en una adecuada percepción de los estímulos externos y en una respuesta activa que redunde en una actuación eficaz.

INGENIO

Es la capacidad que tiene una persona para imaginar, pensar o crear cosas con rapidez y claridad útiles combinando con inteligencia y habilidad los conocimientos que posee y los medios técnicos de que dispone: el ingenio de Leonardo da Vinci le llevó a diseñar numerosas máquinas para volar.

INTEGRACIÓN

Complejo conjunto de medidas y acciones (de ordenación académica, recursos didácticos y actividades de formación y cambio de actitudes) dirigidas a hacer posible la escolarización y la educación (en el pleno sentido del término) de alumnos con necesidades educativas especiales en los centros ordinarios de las diferentes etapas.

INTELIGENCIA

Señala en el nivel de desarrollo, autonomía y el dominio del medio que va alcanzando el ser vivo a lo largo de la evaluación.

PROCESO

Evaluación de un fenómeno a través de varias etapas conducentes a un determinado resultado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APIUR, Gustavo. (2010). Métodos y Técnicas Educativas. Ed. 2010. Quito- Ecuador.

CLIFFORD, Margaret. (1987). Enciclopedia práctica de la Pedagogía. Ed. Océano. Barcelona-España.

DINKMEYER, Don. (1979). El Consultor Pedagógico en la escuela, Ed. Guadalupe. Buenos Aires- Argentina.

DOUMENT VERA, Salomón. (1983). Nueva Psicopedagogía, Ed. Pacifico. Guayaquil-Ecuador.

GRUPO OCEÁNO. (2003). Enciclopedia Psicopedagogía, Ed. Océano Centrum. Barcelona- España.

HERNANDEZ PINA, Fuensanta. (2005). Técnicas de Estudio paso a paso. Ed. Grupo Océano. España.

FAUSTINO CUENCA, Esteban. (2000). Como motivar y enseñar a aprender. Ed. CISSPRAXIS. España.

FALIERES, Nancy. (2003) Como mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. Ed. Cadiex. Buenos Aires.

FLORES OCHOA. Rafael. (1994) Pedagogía de Conocimiento. Ed. Lily Solano Arévalo. Colombia.

JARRIN, Pedro Pablo. (2000). Guía Metodológica. Ed. Tercera I.S.B.N. Quito- Ecuador.

PACHECO GIL, Oswaldo. (2003). Técnicas DE Estudio. Ed. Paesca Guayaquil- Ecuador.

TAPIA, Jesús Alonso. (1972). Motivar en la escuela, Motivar en la familia, Ed. Morata, Madrid.

TEEVAN, Richard C y BIRNEY, Robert C. (1972). Teorías de la Motivación. Ed. Trillas, México.

MONTERO MENDOZA, María Teresa. (2007). Dialogando con el constructivista. Ed. Dinnova. Ciudad Juárez - México.

VILLALBA AVILES, Carlos, (2009). Metodología de la Investigación Científica. Ed. Sur Editores. Quito.

ZUBIRIA SAMPER, Julián. (1995). los Modelos Pedagógicos, Ed. Susaeta, Quito-Ecuador.

La Constitución de la República del Ecuador, 2008.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

El Código de la Niñez y de la Adolescencia

Reglamento Interno Código de Convivencia de la Escuela "Brethren".

<http://www.geocities.com/motivacionescolar>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

<http://www.mitecnologico.com/Main/MetodologiaInvestigacionDeCampo>

http://www.abcdelbebe.com/etapas/noticias/pautas_para_trabajar_en_la_desmotivacion_escolar_del_nino

www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml)

<http://constructivismos.blogspot.com/>

<http://www.monografias.com/trabajos27/constructivismopedagogico/constructivismo-pedagogico.shtml>

<http://ingelinux.wordpress.com/2009/10/21/los-tipos-de-motivacion-y-su-importancia-para-el-estudiante/>

<http://www.monografias.com>

http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n_intr%C3%ADnseca

<http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

<http://gandrof.lacotelera.net/post/2006/08/11/la-motivacion-escolar-aque-es->

<http://www.monografias.com/trabajos11/moti/moti.shtml>

[http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/Papel_motivacion_aprendizaje.p
df](http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/Papel_motivacion_aprendizaje.pdf)

<http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>

<http://www.arearh.com/formacion/elearning.htm>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Jean_Pia
get](http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje#Jean_Piaget)

[http://www.wikilearning.com/tutorial/teorias_del_aprendizaje-ausubel-
la_teoria_del_aprendizaje_significativo/12263-6](http://www.wikilearning.com/tutorial/teorias_del_aprendizaje-ausubel-la-teoria_del_aprendizaje_significativo/12263-6)

[http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-
Aprendizaje/410400.htm](http://www.buenastareas.com/ensayos/Tipos-De-Aprendizaje/410400.htm)

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo

[http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=a
rticle&id=52&Itemid=53](http://www.grupometro.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=53)

<http://es.wikipedia.org/>

ANEXOS

ANEXO A

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO: Recabar información sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren”, del cantón Quito, de la ciudad de Quito.

El presente cuestionario ha sido elaborado para recibir tus opiniones sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

La información que nos proporciones es de carácter confidencial y se la utilizará exclusivamente para el presente estudio. La información recogida nos permitirá plantear una propuesta de solución al problema.

De la veracidad de tu información depende el éxito de este trabajo.

INSTRUCCIONES

1. Lee con detenimiento cada una de las preguntas.
2. Selecciona la alternativa marcando con una X el casillero correspondiente. Para responder cada una de las preguntas selecciona una de las siguientes alternativas:

Siempre(S)	A Veces (AV)	Nunca
(N)		

3. No dejes preguntas sin contestar.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		
		SIEMPRE (S)	AVECES (AV)	NUNCA (N)
1	¿Te gusta ir a la escuela?			
2	¿Las clases que imparte tu maestro o maestra te llaman la atención?			
3	¿Realizas por si solo o sola las tareas escolares?			
4	¿Tu maestro o maestra utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?			
5	¿Tu maestro o maestra habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?			
6	¿Tu maestro o maestra utiliza permanentemente el dictado?			
7	¿Tu maestro o maestra permite la discusión del tema tratado?			
8	¿Tu maestro o maestra utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?			
9	¿Tu maestro o maestra te ayuda para trabajar de manera individual y grupal?			
10	¿Tu maestro o maestra te brinda respeto y confianza?			
11	¿Tu profesor o profesora inculca a tener respeto por las demás personas?			
12	¿Tu maestro o maestra antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?			
13	¿Tu maestro o maestra crea ambiente agradable al iniciar la clase?			
14	¿Tu maestro o maestra te orienta para resolver los problemas de tu diario vivir?			
15	¿Tu maestro o maestra te inculca la solidaridad hacia las demás personas?			

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

ANEXO B

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

OBJETIVO: Recabar información sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Brethren”, del cantón Quito, de la ciudad de Quito.

El presente cuestionario ha sido elaborado para recibir sus opiniones sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

La información que nos proporcione es de carácter confidencial y se la utilizará exclusivamente para el presente estudio. La información recogida nos permitirá plantear una propuesta de solución al problema.

De la veracidad de su información depende el éxito de este trabajo.

INSTRUCCIONES

4. Lea con detenimiento cada una de las preguntas.
5. Seleccione la alternativa marcando con una X el casillero correspondiente. Para responder cada una de las preguntas selecciona una de las siguientes alternativas:

Siempre(S)	A Veces (AV)	Nunca
(N)		

6. No deje preguntas sin contestar.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		
		SIEMPRE (S)	AVECES (AV)	NUNCA (N)
1	¿Los estudiantes se sienten motivados en la escuela?			
2	¿Las clases que imparte provocan la atención de sus estudiantes?			
3	¿Los estudiantes realizan por si solos las tareas escolares?			
4	¿Utiliza material didáctico para afianzar el conocimiento?			
5	¿Habla la mayor parte del tiempo que dura la clase?			
6	¿Utiliza permanentemente el dictado?			
7	¿Estimula a sus estudiantes la discusión del tema tratado?			
8	¿Utiliza juegos y dinámicas para motivar la clase?			
9	¿Motiva a sus estudiantes para trabajar de manera individual y grupal?			
10	¿Brinda respeto y confianza a sus estudiantes?			
11	¿Inculca a sus estudiantes respeto a las demás personas?			
12	¿Antes de iniciar la nueva clase recuerda la clase anterior?			
13	¿Crea un ambiente agradable antes de iniciar la clase?			
14	¿Orienta a sus estudiantes en la resolución de problemas del diario vivir?			
15	¿Inculca a sus estudiantes la solidaridad hacia las demás personas?			
16	¿Considera útil contar con una guía didáctica de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes y faciliten su aprendizaje?			

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

ANEXO C

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE EDUCACION A DISTANCIA-MODALIDAD

SEMIPRESENCIAL

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario de opinión.

1. Concluir acerca de la pertinencia entre objetivos, variables, e indicadores con los ítems del instrumento.

2. Determinar la calidad técnica de cada ítem, así como la adecuación de éstos al nivel cultural, social y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento.

3. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.

4. Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems, utilizando las siguientes categorías:

(A) **Correspondencia de las preguntas del Instrumento con los objetivos, variables, e indicadores**

P PERTINENCIA O

NP NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

(B) **Calidad técnica y representatividad**

Marque en la casilla correspondiente:

O ÓPTIMA

B BUENA

R REGULAR

D DEFICIENTE

En caso de marcar **R** o **D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

(C) Lenguaje

Marque en la casilla correspondiente:

AADECUADO

I INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVOS, VARIABLES, INDICADORES E ÍTEMS P = PERTINENTE NP = NO PERTINENTE		
ÍTEM	A	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD.

O = OPTIMA B = BUENA R = REGULAR D = DEFICIENTE

ITEM	B	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

(C) LENGUAJE.		
A = ADECUADO I = INADECUADO		
ÍTEM	C	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS:

.....

CÉDULA DE IDENTIDAD:

.....

TÍTULO:

.....

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN:

.....

TELÉFONOS:

CELULAR:

TRABAJO:

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA:

.....

FUNCIÓN:

.....

FECHA DE VALIDACIÓN:

.....

OBSERVACIONES GENERALES:

.....

.

.....

.....

FIRMA

ANEXO D

**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA- MODALIDAD
SEMIPRESENCIAL**

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

ASPECTOS	Nº	EQUIVALENCIA		
		MS	S	PS
TEMA				
1. Originalidad.	1			
2. Utilidad.	2			
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA				
3. Se orienta a mejorar la práctica pedagógica del docente.	3			
4. Se orienta a lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.	4			
5. Es un recurso de apoyo y ayuda para optimizar el trabajo docente.	5			
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA				
6. Es de carácter científica y pedagógica.	6			
7. Los conceptos y definiciones son de fácil comprensión.	7			
8. Utiliza un lenguaje concreto y sencillo.	8			
OBJETIVOS				
9. Concretos.	9			
10. Fáciles de alcanzar.	10			
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA SU USO				
	11			

11. Adecuadas y concretas.	12			
12. Pertinentes y necesarias.				
FACTIBILIDAD				
13. Es aplicable.	13			
IMPACTO				
14. Los resultados esperados se pueden lograr.	14			
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA				
15. El diseño es metodológico y didáctico.				
16. Se ajusta a la realidad del trabajo escolar.	15			
17. Los aspectos teóricos están relacionados al tema.	16			
	17			
18. Hay secuencia y coherencia en los pasos que se proponen para aplicarlos.	18			
	19			
19. Su contenido es sencillo y de fácil manejo.				
20. Está redactada en un lenguaje didáctico de fácil comprensión.	20			
	21			
21. Es susceptible de ser evaluada.				
TOTAL				
PORCENTAJE				

EQUIVALENCIA				
	Valor	f	Total	Porcentaje
MUY SATISFACTORIO (MS)	1	21	21	100
SATISFACTORIO (S)	2	21	42	100
POCO SATISFACTORIO (PS)	3	21	63	100

VALIDADO POR:			
Nombres y Apellidos	Cédula de identidad	Fecha	Teléfono
Profesión	Función	Firma	